ATARI - AMIGA - PC - MAC - CD ROM - CD

JOYSTICK N°39 - 25F

joystick

LES JEUX SUR MICRO

joystick JUIN 93 - N°39

PHILIPS invente

La boîte à coucou sur CDI avec le FULL MOTION VIDÉO

L'EAU A LA BOUCHE

Previews de : CURSE OF ENCHANTIA II PRINCE OF PERSIA II - BLUE FORCE WONDERDOG - OVERDRIVE...

MICRO / CONSOLES, LA GUERR LES ALLIÉS DÉBARQUENT AVEC

TESTS 7th GUEST (PC, CD RO

GOA (A



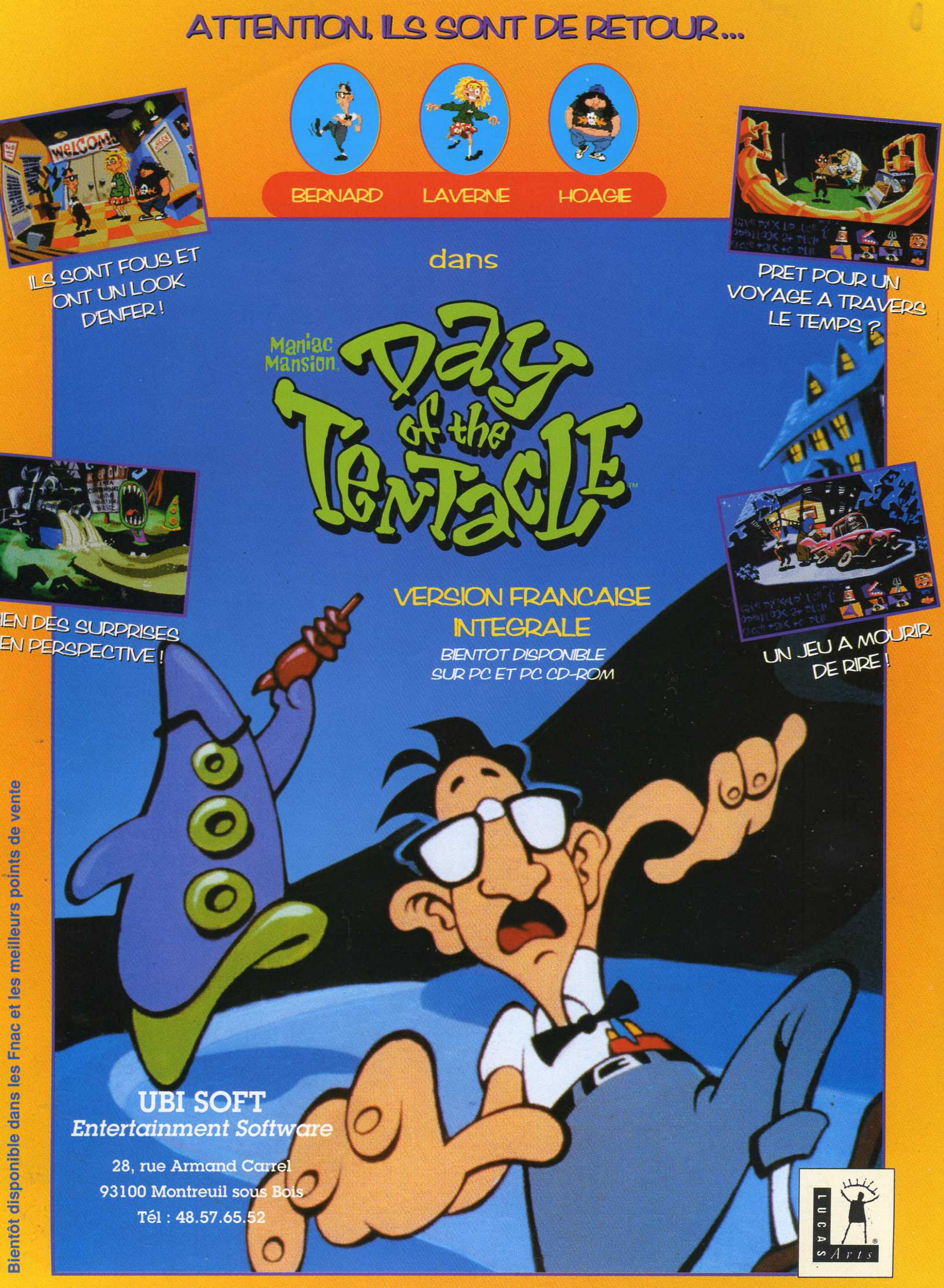
244 PAGES

39 ● JUIN 1993 ● 25 F
BELGIQUE : 183 FB
LUXEMBOURG : 175 FL
SUISSE : 7,50 FS
T 2788 - 9339 - 25,00 F

A BATONS ROMPUS

Steve Bak -Les équipes de Westwood et de Maniac Mansion II -Le boss de Tsunami

5 NOUVEAUX CD ROM PC chez INTERPLAY


ATTENTION, ILS SONT DE RETOUR...
BERNARD
LAVERNE
HOAGIE
ILS SONT FOUS ET ONT UN LOOK D'ENFER !
PRET POUR UN VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS ?
dans
Maniac Mansion
Day of the Tentacle™
IEN DES SURPRISES EN PERSPECTIVE !
UN JEU A MOURIR DE RIRE !
VERSION FRANCAISE INTEGRALE
BIENTOT DISPONIBLE SUR PC ET PC CD-ROM
UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52
LUCAS Arts
Bientôt disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

sommaire

JOYSTICK N°39 • JUIN 199

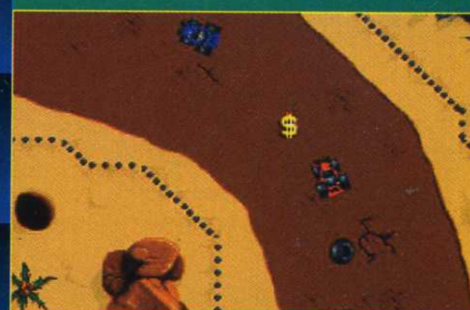
LE CDI

Le CDI va-t-il éclater avec FULL MOTION VIDEO? Comment se fait un jeu CDI? Avec notre dossier, demain, c'est tout de suite.



PREVIEWS

Découvrez, en avant-première, Overdrive, Curse of Enchantia 2, Princ of Persia 2, Blue Force, Motor Star CD



GOLF

Envie d'un parcours de golf dans votre salon? Essayez PRO SWING, les premiers "puts" dans la réalité virtuelle grand public.



DOSSIER MICROPROSE

IRE PARTIE UK



LES SOLUTIONS

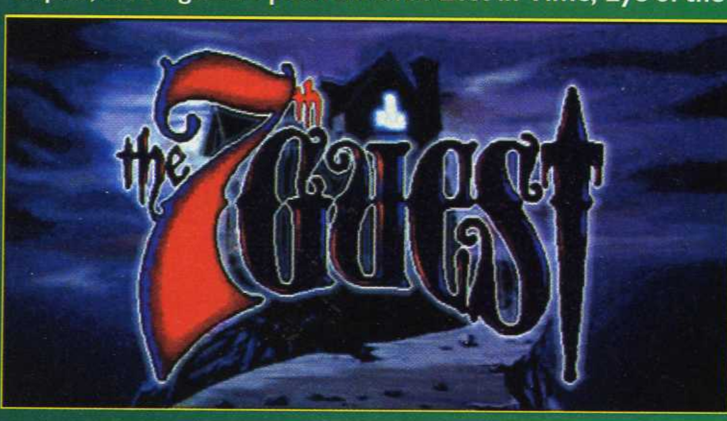
Space Quest V et The Short Grey, les doigts dans le nez avec nos soluces illustrées.



Faites conna sance avec Microprose GB et leurs prochains jeux: Subwar 2050 et Starlord.

TESTS

Ca y est, ça démarre en CD avec le somptueux The 7th Guest , Laura Bow 2... et, en plus, les Mégastars pleuvent avec Lost in Time, Eye of the Beholder 3, Space Hulk, sur PC, Goal, Losts Vikings et A-Train sur Amiga, King's Quest VI sur Mac...



DOSSIER INTERPLAY

Interplay mise sur le CD Rom: Sim Cit Star Trek, Buzz Adlrin, Castle 2 et Lor of the Rings.



AMIGA

PC CD ROM

PC

ATARI ST

MACINTOSH

EDITO

On vient d'apprendre que sur l'ensemble de l'année 1992, Joystick était, en France le plus vendu de tous les magazines de jeux vidéo. Merci aux principaux responsables de ce succès: vous. Mmmhh, j'aime bien être démago. Pour vous remercier, on fait, ce mois-ci encore, un énorme numéro.

Et le mois prochain, ça risque d'être encore plus gros, pour deux raisons: d'abord, il y a le CES de Chicago, dont nous vous rendrons intégralement compte, et ensuite, ce sera le numéro double d'été. Après, plus de Joystick jusqu'à fin août! Mais il y aura une méga-surprise...

Nous n'avons plus de disquettes de démo; inutile donc de renvoyer les coupons, c'est fini. Ça ne s'applique bien sûr pas aux disquettes que nous proposions en couverture il y a trois numéros.

Nous recevons beaucoup de courrier belge nous reprochant les blagues de Mic Dax sur les indiens d'Amazonie. C'est probablement parce que le journal d'une association écolo quelconque a demandé à ses lecteurs de protester. Expliquons donc à ces gens le principe de base de l'humour: on dit quelque chose qu'on ne pense pas, en imitant quelqu'un, et c'est rigolo parce qu'on l'imite, et c'est efficace parce qu'on dévoile la manière de penser du quelqu'un en question. Par exemple, si je prends la voix de Pasqua en disant: "les indiens d'Amazonie, tant qu'ils ne seront pas de nationalité française, on les laissera crever sur place", ça ne veut pas dire que je veux faire crever les indiens. Ça veut dire que je reproche à Pasqua de n'être pas clair sur cette question de nationalité, et qu'en passant j'attire l'attention sur un problème qui me semble plus grave, celui des indiens. Vous comprenez, les Belges? Par exemple, là, ça ne s'adresse qu'aux Belges qui ont écrit pour se plaindre, pas à tous les habitants de la Belgique. Ça s'appelle un sous-entendu. Pfff, faut toujours tout expliquer...



Sinon, j'ai une surprise pour vous, les amis. Hier, un type débarque à la rédaction, saboulé chicos, costard à rayure, pompes italiennes, brillant de partout. Yacine! On ne l'avait jamais vu comme ça, notre dessinateur préféré! Il nous a expliqué à demi-mots qu'il avait fait fortune dans un petit pays d'Amérique du Sud, on n'a pas très bien compris comment, une histoire d'import-export de substances chimiques et d'or ou quelque chose comme ça. Finalement, il nous a juste laissé un dessin en disant: "Je dois régler encore un ou deux petits problèmes, à plus tard", avec un accent qu'il a dû choper dans la pampa. On ne pouvait rien faire de mieux que de vous passer le dessin en question.

MICHEL DESANGLES

INDEX DES ANNONCEURS-

courrier

Cher Joystick,
Dans votre dossier sur le Microsoft Windows 3.1, vous avez précisé qu'il faut *défragmenter* son disque dur...
1. En quoi consiste une défragmentation de disque?
2. Est-ce compliqué à réaliser?
3. Cela peut-il être dangereux pour le disque?
4. Par ailleurs, le jeu Street Fighter 2 est logiquement disponible sur PC. Je possède à microprocesseur 8086 cadencé à 8 MHz plus un disque dur de 40 Mo. SF2 peut-il fonctionner sur ma machine?

Heddy Drissa (Metz)

Salut Heddy, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses.
1. Rappelons d'abord ce qu'est un disque dur: c'est une mémoire de masse grâce à laquelle on va pouvoir stocker un volume plus ou moins important de données. C'est, en quelque sorte, une grosse grosse grosse disquette; il peut conserver 100 à 1000 fois plus d'informations (et bien plus encore, mais ça ne nous concerne guère).
L'utilisateur d'un disque dur, tout heureux qu'il est, va effectuer de nombreuses opérations: et tiens que je t'ajoute un fichier, et tiens j'ai bien envie de le coller ailleurs, et tiens que je te le modifie, et puis zut tiens je le supprime... Après tout, il a raison, c'est fait pour ça. Seulement, à chacune de ces interventions sur les fichiers, il change le contenu du disque.
On va prendre un exemple, bougez pas.
Vous avez trois fichiers A, B et C. Vous copiez le fichier A sur votre disque, qui va se stocker là où il a de la place. Bien. Vous copiez maintenant le fichier B, qui va être collé sur le disque juste après l'emplacement du fichier A. Pour nous amuser un peu, on va détruire le fichier A, tiens, voilà, on a fait de la place. Quand on copiera le fichier C sur le disque, il sera stocké dans cet emplacement libéré. Seulement, que se passera-t-il si la taille du fichier C est plus importante que celle de A? Mon Dieu, mais ça va déborder! Autrement dit, comment le système va-t-il se dépatouiller avec un fichier qu'il ne peut pas caser là où il a de la place? Ah.
Eh bien, nous y voilà, il va le découper, en collant un morceau du fichier à l'emplacement libre (là où il y avait A) et le reste du fichier à la suite du fichier B. Bref, il tentera systématiquement d'occuper toutes ses zones vides, quitte à fractionner les fichiers en plusieurs parties. C'est très bien, puisque ça économise de la place. Seulement, l'inconvénient, c'est qu'un fichier fractionné, c'est plus lent à lire que ce même fichier écrit d'un seul bloc sur le disque. Plus lent = Pas cool.
Alors, vous imaginez bien, quand vous utilisez votre disque dur tous les jours pendant des mois, au finish, nombreux sont les fichiers découpés en petites rondelles. Ça ralentit: pour lire un fichier fractionné, il va y avoir plusieurs positionnements de la tête, et le système est obligé de jongler avec des emplacements libres, des fichiers fractionnés, des blocs contigus, des tables d'allocation surdimensionnées, etc.
Heureusement, il y a moyen de faire le ménage dans tout ça, ça s'appelle la défragmentation. Le système analyse la répartition des fichiers, l'optimise, met tout ce petit monde à plat et finit par réécrire les données de telle façon que les fichiers ne soient plus découpés. L'ordre règne. Mais très provisoirement, puisque, vous l'avez vu avec notre exemple, il est très facile de planter la zone...
En prenant le réflexe de défragmenter régulièrement votre disque dur, vous améliorerez ses temps d'accès, vous le sécuriserez, et vous gagnerez même un peu de place.
2. C'est vraiment très simple à faire, puisque des programmes sont spécialement conçus pour s'en charger. En plus, ça peut être très rigolo, puisque certains d'entre eux affichent le contenu du disque en associant une couleur à un type de fichier: les sons en bleu, les textes en rouge, le système d'exploitation en jaune, etc. On a alors une représentation détaillée de son disque, c'est quasiment de la topographie, c'est très joli. Sur PC, Norton et PC Tools comportent une option de défragmentation. Le Dos 6.0 propose quant à lui l'outil Defrag (qui est en réalité issu de Norton Utilities).
3. Ça n'est pas dangereux du tout, à condition d'utiliser un programme fiable (les exemples sus-cités le sont). Le seul danger qui puisse justifier une sauvegarde des données avant de lancer la défragmentation, c'est la panne d'électricité en plein milieu de l'opération. Ou le petit frère qui reboote la machine pour pouvoir jouer à Putt Putt l'Automobile Magique. Ou encore Tonio qui a cru que vous étiez parti en oubliant d'éteindre le PC et qui s'est fait un plaisir de s'en charger pour vous.
4. Street Fighter 2 n'est toujours pas sorti sur PC, non. Quant à ta machine, elle est un peu carrément dépassée pour ce genre de jeux. Note bien que je ne t'oblige pas à en acheter une autre, tu fais ce que tu veux/peux en fonction de ton budget. Il faut juste savoir qu'elle ne répond pas aux critères techniques exigés par les jeux dernièrement sortis, elle ne mouline pas assez vite (à propos de mouliner, on ne te l'a jamais faite, celle du cycliste belge "Heddy Metz"?)...

Salut,
1. Combien coûte la Marty dont vous avez parlé dans le numéro 38?
2. Est-ce que les jeux qui sortent sur Amiga 1200 sont compatibles avec l'A500? Si non, pourquoi?
3. Est-ce que les jeux suivants sortiront sur Amiga? The Legacy, Alone in the Dark, Car and Driver, Rex Nebular, Shadow of the Comet, Prince of Persia 2, Wing Commander 2, Lost in Time, Xenobots, Jordan in Flight.

Jérôme (St Victor de Malcap)

1. Sauf erreur, le prix tourne autour de 5000 francs. C'est cher, mais c'est un peu normal dans la mesure où elle n'est pas importée officiellement: le plus simple est que tu prennes contact avec le magasin SHOOT AGAIN, qui nous a prêté cette machine avec tous les jeux qu'il vend. SHOOT AGAIN : 145 Rue de FLANDRE. Paris 19. Tel : 40 38 02 38
2. Ben non. La version A1200 de Zool, par exemple, ne tournera pas sur A500 ou bien même sur A600. Pourquoi? Tout simplement parce que cette version fait appel à des routines et à des fonctions que l'A500 ne connait pas et qui ne sont intégrées que dans le système de l'A1200 et de l'A4000, seules machines de la gamme à comporter un processeur graphique AGA-AA.
Alors, bon, malgré tout, il n'est pas impossible que les éditeurs se mettent à sortir dans les mois qui viennent des versions communes à tous ces modèles: les programmeurs se chargeront de tester quelle est ta machine et de lancer les routines qui lui soient appropriées. Sur ton A500, tu auras 32 couleurs alors que ton copain en aura 256 sur son A1200. Mais, pour le moment, les éditeurs comme Gremlin (avec Zool et Nigel Mansell) ont remis à jour des jeux programmés à l'origine pour A500/A600 à une époque où l'A1200 n'était pas encore sorti. C'est pour cette raison que l'on voit des jeux uniquement A1200 et A4000? Si ça peut te rassurer, il n'y a pas encore assez d'A1200 vendus pour que les éditeurs délaissent A500 et A600.
3. Ça va être rapide. Seul The Legacy (ex-Haunted House) de Microprose est prévu. Avec, quand même, une petite réserve pour Lost In Time pour lequel Coktel Vision se tâte. Ils envisagent effectivement une conversion sur Amiga mais ne se décideront que s'ils sont sûrs de la réussir techniquement. C'est bien, ça veut dire qu'ils n'ont pas envie de vous refourguer un truc bidon. Quant à Electronic Arts et Origin (Car and Driver, PoP2, WC2, Xenobots, Jordan), c'est non. Sur Amiga, ils devraient sortir Space Hulk le 11 juin, Syndicate fin juin (en même temps que les versions PC), un outil musical puis plus rien jusqu'au mois de septembre minimum. On vous l'a dit le mois dernier dans nos News, EA compte arrêter la production sur Amiga pour se recentrer sur les consoles, sur le PC et sur le Mac (avec 23 jeux pour 1994).

Ah que...,
1. Depuis un mois, je parcours, tel un forcené, tous les magasins spécialisés infos de la capitale en quête de la description des algorithmes de codage des images PCX, LBM et des films FLI. Bilan des courses: tous les éditeurs refusent apparemment de sortir des bouquins sur ce genre d'algorithmes, et, s'ils le font, ce sont pour des versions ante-diluviennes, que les logiciels de dessin ne reconnaissent plus. Est-ce une convention de laisser l'utilisateur se démerder tout seul, ou ces formules sont-elles enfouies au fond d'un puits?
2. Avec un groupe de joyeux lurons, nous avons pondu un jeu sur PC, un wargame (qui devrait réduire DUNE 2 au stade de jeu d'échauffement). Même si le jeu ne pèse pas X mille mégas, il est soigné. Penses-tu que certains éditeurs français seraient susceptibles d'accorder de l'intérêt à un tel projet? Si oui, tu n'aurais pas une ou deux adresses à refourguer?
3. Je regrette qu'il n'y ait pas une (petite) page consacrée aux graphismes des lecteurs, car même si ça existe déjà dans un autre journal, ça me ferait du mal d'aller chercher ailleurs ce qui serait sympa de trouver dans Joy.

JC (Paris 15)

1. En ce qui me concerne, je ne connais rien de la politique des éditeurs, j'ignore s'ils sont protectionnistes à ce point, je ne suis pas dans leurs petits papiers. Par contre, ce qui est certain, c'est que tu tireras autant — voire plus — d'enseignements en établissant des contacts avec des programmeurs qu'en fouillant dans des bouquins, ne serait-ce que parce que ces développeurs les ont déjà lus, justement. Ils ont l'expérience, ont leurs disques durs bourrés de routines et de sources alléchants, et rares sont ceux à refuser d'aider les petits copains qui démarrent. C'est moins vrai en Europe, mais, aux USA, il existe des serveurs (des BBS) hyper-fréquentés où les infos circulent sans problème et en toute légalité. Pour finir, j'ai quand même une adresse intéressante à te conseiller, c'est celle de la Librairie du Monde En "Tique", 6 rue Maître Albert, 75005 PARIS (avec le serveur 3615 LOGIN pour les provinciaux qui peuvent commander par Minitel). C'est une véritable mine d'or avec plusieurs milliers de références.
2. C'est assez difficile d'affirmer, comme ça, sans l'avoir vu, que ton jeu intéressera ou non les éditeurs. Le mieux, dans ces cas-là, quand vous avez un bon jeu bien avancé, c'est de nous passer un coup de bigo, on arrangera un rencard pour que vous puissiez nous le montrer, nous essaierons alors de vous conseiller tel ou tel éditeur. Un autre bon moyen de vous intégrer dans le petit monde des jeux vidéo, c'est de contacter l'APAALL (Association pour la Promotion des Activités d'Auteur de Logiciels Ludiques), un regroupement de programmeurs qui ont leurs entrées et qui, pour certains d'entre eux, sont dans le milieu depuis dix ans. Autant dire que leurs conseils seront précieux et qu'ils sauront vous faire éviter les embûches habituelles. Leur adresse: APAALL, 15 rue de la Vistule, 75003 PARIS.
3. Il faut quand même garder à l'esprit que Joystick est d'abord un canard dédié aux jeux. Ok, ok, ok, il y a des graphismes dans les jeux, et certains lecteurs ont assurément tout plein de talents qui pourraient être exploités par les éditeurs. Mais bon, on s'éloignerait quand même du sujet. De toutes façons, il nous arrive de dévier de cette ligne éditoriale (comme disent pompeusement nos confrères Grands Journalistes de Kilt ou d'Aberration 4), on fait un peu ce qu'on veut. Il y a quelques mois, par exemple, nous avons publié des écrans réalisés par le groupe Uptown, une publication qui a modestement contribué à l'intégration de ces graphistes au sein du label Cryo. On préfère ça, c'est plus intéressant que de publier des dessins de nanas, de chats ou de bagnoles...

Salut Joystick!
Notre petite bande se pose quelques questions ces derniers temps. Il va falloir y répondre, sinon, destruction de la planète.
1. Comment enregistrer sur magnétoscope des jeux Amiga, Mégradrive ou Super Nintendo, sans Genlock bien sûr?
2. Pourquoi ne noteriez-vous pas les fins de jeux? Lorsque que l'on sue comme des chiens pour en terminer un et que l'obtient en tout et pour tout un pitoyable "Congratulations" à deux francs, mon camarade Trunks sort son épée et a envie de casser la télé.

Trunks, C18 et The San Goku Band.

Allons bon, voilà que des bandes de jeunes nous écrivent, planquez le matos, ils vont nous le piquer, ils vont tagger nos murs, ils vont saloper notre moquette avec leurs Reebook pleines de gadoue. Seb, prépare les rouleaux de scotch. Danboss, plaque l'armoire contre la porte d'entrée. Moulinex, bloque l'ascenseur. Résistons, les gars, on va leur montrer ce qu'on vaut, ouaip les gars!
1. Pour ça, j'ai une réponse-type que je débite régulièrement depuis des années: "cher Monsieur, votre matériel informatique sortant des signaux vidéo codés en RVB et votre magnétoscope attendant du Péritel ou du Pal, il vous faut acquérir l'interface CVG-PHS 60, disponible pour 500 francs environ dans toutes les bonnes boutiques d'électronique ou de hi-fi. Bien à vous, Monsieur". Attention, ça ne marchera que pour les versions européennes de la Megadrive et Super Nintendo.
2. Bof, bof, bof. Il y a plein de critères que nous pourrions noter, il a fallu faire un tri au moment de concevoir le pavé de notes dans les tests. Franchement, ça ne nous avait pas effleuré, le coup de la fin du jeu. On s'excuse.

Salut Joy,
Je possède actuellement un Amiga 600 avec moniteur 1085S équipé d'environ une trentaine de jeux et d'un lecteur externe. Deux solutions s'offrent à moi pour l'avenir, mais laquelle choisir pour ne pas me faire avoir? J'ai besoin d'un conseil en béton.
Première solution: je garde l'équipement actu et j'achète un CDTV Commodore lorsque l programmeurs et les éditeurs se décideron concevoir des jeux attractifs pour cette mac ne. Pouvons-nous espérer ce changement d un an?
Seconde solution: je vends le matériel que possède et j'achète un Amiga 1200 pour garder quelques années.

Fabien Bauguil (Toulous

Il y a une troisième solution: attendre la de l'année et voir ce que vaut la nouve machine CD que lancera Commodore. CDTV souffre d'une mauvaise image et la faiblesse de titres tournant dessu Commodore l'abandonnera au profit d'u bécane plus performante et plus attractive Autant dire que la première solution év quée est à oublier immédiatement. Les é teurs n'ont jamais été véritablement sédu par le CDTV. En fait, on aura beau dire, l machines à base de CD n'ont pas enco vraiment trouvé l'envol. Seuls le PC et Mac ont quelques titres intéressants s CD, les éditeurs comptant sur le volun des machines installées. Pour les nouvelle (le CDI, le CDTV), ça n'est pas encore ça, fait tout un foin autour des ces machine multimédia, mais on ne m'ôtera pas l'idée que nous n'y sommes pas enco préparés. Une mentalité qui pourra évolu quand les prix seront moins prohibitifs quand des machines comme LaserInteractive (dont nous n'avons plu aucune nouvelle depuis Las Vegas) c comme la 3DO (déjà beaucoup plus prome teuse) seront commercialisées. Et quan les jeux seront intéressants. Franchemen les mecs, pourquoi iriez-vous dépense 5000 balles pour une bécane pour laquel on peut compter les jeux sur les doigts c la main?
Aujourd'hui, l'A1200 décolle, les éditeur ont de nouveau confiance après avo boudé l'A600. Commodore arrivera-t-il créer le même esprit pour sa nouvell machine CD, après l'échec décevant de so CDTV (purée, quelles allitérations)? C'est question que je vous pose, chacun so tour, parce que, pour le coup, je n'en sai rien...

LES NEWS

Ce mois-ci, nous inaugurons une nouvelle rubrique: "Jargon". Située à la fin de chaque article, elle vous permettra, en expliquant certains termes obscurs, de mieux comprendre le jargon que nous, journalistes spécialisés, avons parfois le tort d'utiliser.

THOMAS LE QUOI ?



Décidément très inspiré par la seconde guerre mondiale et les séries TV, Alternative Software annonce pour courant juin la sortie sur PC, Amiga et ST du jeu Thomas the Tank Engine. Pour qui a vu la série (avec Ringo Starr dans le rôle du narateur. C'est le batteur des Beatles, un groupe de vieux) le titre doit trouver une explication mais là je ne vois pas. Enfin qu'importe, le principal est de savoir qu'en plus de son nom à rallonge, Thomas est un train et que vous devez convoyer vos amis Ben, Henry et Bill en passant par le chemin le plus court afin de gagner une course. Forcément, le chemin le plus long n'est pas idéal pour gagner une course, même en train. Naturellement, il y a des pièges, des barrages, des tas de trucs et de machins dont on parlera plus en détail lors du test. En attendant, admirez les photos PC. C'est une expression, hein, vous pouvez aussi faire d'autres trucs d'ici la sortie du jeu.



JARGON

RINGO STARR DANS LE ROLE DU NARRATEUR: c'est sûr, depuis la séparation des Beatles, il gagne moins.

QUELQUES CHIFFRES

À chaque seconde, une portion de la forêt tropicale grande comme un terrain de foot est détruite. Or, le quart des médicaments d'aujourd'hui sont fabriqués à partir de plantes qui ne se trouvent que dans la forêt tropicale. 70% des plantes dont l'action anti-cancéreuse est reconnue viennent de la forêt tropicale. Quand vous serez vieux, vous serez mort parce qu'il n'y aura plus de forêt tropicale. C'est con, hein?

JARGON

A CHAQUE SECONDE: si on vous donnait les chiffres pour un an, ce serait tellement énorme que vous seriez incapable de vous le représenter.

BODY

Après Body Blows, voici venir Body Blows 2. Bon, c'est pas très original, comme façon de procéder, mais comme c'est pour indiquer qu'il s'agit d'une nouvelle version de Body Blows, c'est finalement assez efficace. Cette nouvelle version du hit bien connu comporte un mode arcade, qui permet de choisir de 1 à 4 personnages (donc 1, 2, 3 ou 4). Encore plus fort, le mode 1 joueur permet de choisir cette fois-ci de 1 à 10 personnages (soit de 1 à 4 plus 5, 6, 7, 8, 9 et même 10!). Enfin, on trouve de nouvelles options avec une vitesse accrue et un débugage du mode Shadow. Bref, voilà une version qui devrait plaire aux fanas de Body Blows 1.

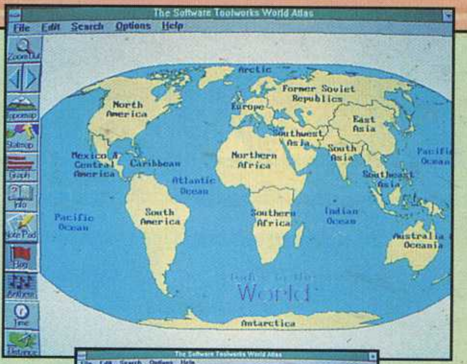
JARGON

SOIT DE 1 À 4 PLUS 5, 6, 7, 8, 9 ET MEME 10: bientôt les impôts, plus j'écris, plus je gagne. Le prochain coup, je fais un article sur Indy 500: de 1 à 247, plus 248, 249...

NOUVELLES OPTIONS: le programmeur s'est enfin décidé à rajouter les options qui paraissent parfaitement évidentes à tous ceux qui voient le soft pour la première fois.

WORLD ATLAS

La version 4 de Word Atlas, éditée par Mindscape, devrait sortir prochainement. Le communiqué de presse affirme que cette version 4 propose un monde encore plus grand. Sur le moment, je me suis dit que c'était bizarre et que même si l'univers était en expansion, j'avais dû manquer un épisode du journal de 20 heures. En fait non, il faut dire que les choses ont pas mal bougé dans le monde et en Europe particulièrement. Cela dit, à un moment où le plan Vance Owen est loin d'être entériné, il est curieux de trouver la Yougoslavie éclatée en républiques. Ou alors Mindscape a trouvé un découpage qui satisfasse les Yougos, les Slaves et compagnie mais franchement, ça m'étonnerait. On pourra se consoler avec le reste du monde et profiter de cartes des grandes villes du monde: Paris, New York, Londres, Washington, Mexico, Moscou, Madrid, Pekin, etc. Word Atlas permet de convertir les données d'un pays à l'autre (système métrique/Pieds, etc.) et de rajouter ses propres cartes en BMP, PCX et GIF. Prévu sur PC (Windows), PC CD ROM (Windows et DOS).









JARGON

LE PLAN VANCE OWEN EST LOIN D'ETRE ENTÉRINÉ: il est même carrément enterré.

UN DÉCOUPAGE QUI SATISFASSE YOUGOS ET SLAVES: cf. "une réforme qui satisfasse Rocard et Balladur", et "quelque chose qui fasse taire Lord Casque".

JOY ?

Ce n'est ni un Stick ni tout à fait un Pad. C'est un "Joymachinplatgenremouleàtarteavecdestonnesdeboutonsblancsetunbleuaussi" qui est destiné aux possesseurs de PC et Compagnie. Et Compatibles, pardon. On y trouve des boutons de tir A, des boutons de tir automatique A, des boutons de tir B, des boutons de tir B et un bouton de tir automatique A et B (c'est "leboutonbleu"). On serait tenté de dire, tiens, voilà un "Joymachinplatgenremouleàtarteavecdestonnesdeboutonsblancsetunbleuaussi" de plus, ni tout à fait le même ni tout à fait un autre mais ça y ressemble quand même pas mal et on n'a pas tort de succomber à la tentation. Pourtant, ce "Joymachinplatgenremouleàtarteavecdestonnesdeboutonsblancsetunbleuaussi" a la particularité de gérer les nombreuses options du jeu Flashback de Delphine Software. Espérons que d'autres jeux utiliseront le, heu... Appelons-le Command Control de chez Suncom, c'est plus simple.



JARGON

ESPÉRONS QUE D'AUTRES JEUX L'UTILISERONT: depuis 10 ans qu'on est dans ce métier, on en a vu des tonnes, des joysticks super extras, avec des tas de boutons en plus, et des pistolets laser, et des super bazookas, et des crayons lumineux, eh ben ça ne s'est jamais répandu. Quand un éditeur parraine ou crée un périphérique, les autres l'ignorent.

PC FANZINE

Les fanzines micros se contentent bien souvent de copier ce qu'on peut trouver dans les magazines «professionnels». L'intérêt est alors limité, puisqu'un fanzine est, la plupart du temps, en noir et blanc, et avec un nombre de pages très limité. Sans compter qu'il est difficile pour des coyottes dans leur coin de récupérer des infos de toute première fraîcheur.

Les créateurs de PC Fanzine ont une tout autre attitude. Même si leur magazine ne propose que 11 pages en noir et blanc, le contenu a le mérite de sortir un petit peu des sentiers battus. Les auteurs de PC Fanzine se déplacent en effet régulièrement chez les éditeurs français pour y effectuer de mini-reportages.

Mais, l'intérêt principal de PC Fanzine est de fournir pour 5 francs une disquette de démo différente chaque mois en plus du fanzine. Dans le numéro 7, c'est une démo de Zool que l'on pouvait obtenir, et dans le numéro 8, c'est une démo jouable de trois softs Kalisto: SCOUT, Tiny Skweeks et Cogito ou bien une démo non-jouable de Reach for the Skies. Sur PC bien sûr. PC Fanzine, Feuillet James, 121 rue Gabriel Péri, 93200 Saint-Denis.

JARGON

SORTIR DES SENTIERS BATTUS: faire des reportages en France alors que tout le monde fait des reportages aux USA, au Japon, en Angleterre...

SORTIR DES SENTIERS BATTUS: faire onze pages en noir et blanc alors que la plupart du temps, un fanzine est en noir et blanc, et avec un nombre de pages très limité.

3DO

3DO est déjà la plus grosse boîte du monde dans le domaine des jeux vidéo, avant même d'avoir sorti une quelconque machine de ses chaînes. Jugez-en: il y a déjà 150 boîtes qui ont demandé et obtenu une licence de développement, parmi lesquelles on trouve des noms tels que Gametek, Domark, Ocean, Psygnosis, Sierra, Millenium, DMA (on parie sur Lemmings version 3DO?), Virgin, Software Toolworks, Sales Curve, Gremlin, Bullfrog, Core... De plus, 2 millions d'actions ont été lancées sur le marché boursier, ce qui devrait permettre à cette société d'encaisser 20 millions de dollars (cela dit, il faut savoir que les investissements réalisés par cette compagnie – qui n'a encore strictement rien vendu alors qu'elle existe depuis un an et demi – se montent à 13 millions de dollars, soit autant de pertes). Il est évident que tous les éditeurs veulent briser l'hégémonie Nintendo/Sega, d'autant que les conditions de licence de 3DO, étant beaucoup plus souples que celles des japonais (pas d'exclusivités, entre autres), obligera les japonais en question à s'assouplir à leur tour. Sortie prévue de la machine: octobre de cette année. Première présentation du premier modèle fabriqué par Panasonic: au CES de Chicago en juin.

JARGON

ASSOUPLIR UN JAPONAIS: saisir les poignets du japonais, et les ramener sur les chevilles. Effectuer le mouvement une bonne dizaine de fois, deux fois par jour. Au bout d'un mois, le Japonais est complètement assoupli.
SORTIE PRÉVUE: terme informatique désignant le sixième mois précédant la sortie réelle. Exemple: sortie prévue le 27 juillet, juste après Noël.

QUATERPOLE

Jusqu'à présent boudée par les éditeurs, voici une course d'un genre particulier puisqu'il s'agit d'une course de chevaux. Faut dire que c'est un jeu de chez Microleague et que ces gens-là ne reculent devant rien pour faire des jeux. Mais cette fois-ci, ça a l'air véritablement très beau et peut-être même intéressant. Forcément, il vaut mieux s'intéresser aux chevaux mais franchement, c'est joli, non ? Il va s'agir de faire fortune en gagnant la course et pour cela, pas d'autre moyen que de choisir le bon cheval.







JARGON

D'UN GENRE PARTICULIER: je crains le pire.
TRES BEAU ET PEUT-ETRE MEME INTÉRESSANT: j'avais raison.

FALCON

Le Falcon, c'est bien sympa mais on met quoi, dedans ? Soucieux de pallier le manque de produits sur sa machine, Atari soi-même annonce la sortie de quelques logiciels sur sa nouvelle machine. True Paint est dédié au traitement d'image et au dessin. Il dispose de nombreuses fonctions parmi lesquelles le dessin à main levé, les courbes de Bézier, formes pré-définies, etc. Des effets de couleurs peuvent être obtenus en mode Overscan. Des polices bitmap et vectorielles peuvent être utilisées. Dans un genre plus sonore, Musicom permet de bricoler des sons en 8 bits mono et stéréo et 16 Bits stéréo (de 8.2 à 49.2 Khz). On trouve des effets divers de type écho, équaliseur ou harmoniseur.

JARGON

SOUCIEUX DE PALLIER LE MANQUE: bon, ça intéresse quelqu'un, de faire un soft de dessin? Hein? Allez, merde, y a bien quelqu'un que ça doit intéresser? Non? Bon, ben je vais le faire tout seul, alors.
PEUVENT: on peut, mais c'est pas facile.

RÉCOMPENSES

Lors de l'ECTS dont nous avons rendu compte le mois dernier, des récompenses ont été décernées par un pool de 80 éditeurs du monde entier. On vous donne les résultats. Meilleur jeu arcade/action: Streetfighter II. Meilleure simulation: F1 Grand Prix. Meilleur jeu micro: Indiana Jones IV. Meilleur jeu console: Streetfighter II. Jeu le plus original: Alone in the dark. Meilleurs graphismes: Alone in the dark. Meilleur jeu d'aventure: Monkey Island II. Meilleur son: Monkey Island II. Meilleur éducatif: Carmen San Diego. Meilleur jeu, toutes catégories confondues: Streetfighter II. Meilleur jeu français de l'année: Alone in the dark. Meilleur jeu italien: Streetfighter II (eh oui, les jeux ne sont pas toujours développés où on le croit. La preuve:) Meilleur jeu espagnol: Indiana Jones IV. Meilleur jeu allemand: Monkey Island II. Meilleure machine: Super Nintendo. Meilleur éditeur: Electronic Arts. Et voilà. Merci d'être venus.

XLR8

La nouvelle carte graphique pour PC de Western Digital, qui fournit 16 millions de couleurs pour une résolution de 1280x1024, s'appelle XLR8 Pro14. Et si on prononce XLR8 en anglais, en séparant bien toutes les lettres, ça donne: ex-elle-ère-eight, soit: accelerate. C'est joli, hein? Et elle coûte moins de 2500 francs, avec 1 Mo de VRam extensible à 2 Mo. Et elle marche avec tous les modes VGA et tous les modes Windows. Ah, elle a l'air bien, cette carte.

JARGON

ELLE A L'AIR BIEN: le communiqué de presse était content de lui.

1280X1024: va falloir changer aussi de moniteur.



F1 GRAND PRIX

Parfois, on est très content de faire ce fichu métier. Par exemple lorsqu'on sait que ce qu'on s'apprête à écrire va faire un immense plaisir à des centaines de milliers de gens. Bon, je le dis ou pas ? Alors voilà, la mythique disquette que vous attendiez tous est là. Il s'agit de l'Update de F1 Grand Prix de Microprose. Ça rajoute des tas de fichiers sur le disque dur. Des fichiers de quoi ? Des sons, tout ça... Ah oui, j'oubliais le plus important: IL EST DORENAVANT POSSIBLE DE JOUER A DEUX EN SE CONNECTANT. Youpi!

JARGON

POSSIBLE DE JOUER À DEUX EN SE CONNECTANT: si je comprenais comment on branche un câble null modem et comment on configure les bauds, les bits de stop et la parité, je dirais: Youpi!

YOUPI: si les jeux vidéo ne m'avaient pas rendu aussi renfermé et replié sur moi-même, j'aurais été ravi d'avoir des amis pour jouer contre eux.



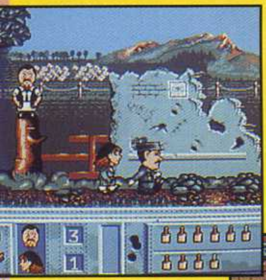
LES NEWS

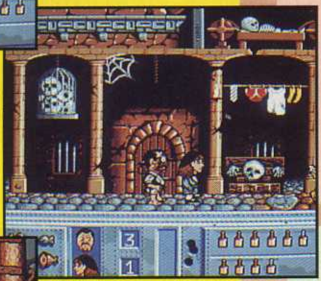
PRONTO?

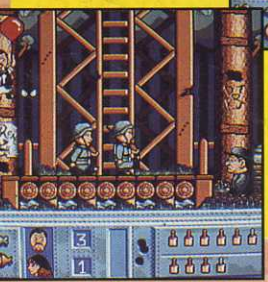
Allo Allo, basé sur une série TV très connue outre-Manche (mais pas toujours très appréciée, car l'humour est plutôt gras; il s'agit d'une repompe anglaise de l'excellent Stalag 13, alias Hogan's Heroes, alias Papa Schultz, tous les jours à midi moins dix sur M6)) est un jeu de Alternative Software à paraître sur PC, Amiga et ST d'ici peu.
La chose met en scène une poignée de soldats britanniques décidés à s'évader coûte que coûte et par les moyens les plus débiles possibles. Naturellement, ils n'y arrivent jamais. Traité sur le mode Arcade et plates-formes, le jeu comportera 5 niveaux et permettra de jouer seul ou à deux, un mode permettant de dirriger à la fois René et Michelle, les deux héros. Détail amusant, plusieurs missions doivent être menées pour gagner la partie: aider des aviateurs à s'échapper, subtiliser des documents, etc.

JARGON

BASÉ SUR: sans scénario, simplement des références à des personnages existants.







LOI

L'ELSPA, association européenne d'éditeurs de jeux vidéo, tente de convaincre le gouvernement anglais que les lois anti-piratage ne sont plus à jour. La preuve: en ce moment, en Angleterre, fleurissent des publicités pour des engins qui permettent de recopier le contenu d'une cartouche (Sega ou Nintendo) sur une disquette 3,5", se basant sur le fait que la loi prévoit, pour protéger l'utilisateur, l'établissement d'une copie de sécurité unique d'un programme. Un backup, en d'autres termes. Or, si la loi était parfaitement justifiée dans le cas de disquettes (qui ont fâcheusement tendance à s'user plus vite qu'on ne voudrait), elle l'est moins dans le cas de cartouches qui ne s'abîment pratiquement pas. Mais le temps que le gouvernement décide d'envisager le problème, le temps qu'on explique à tous les députés ce que c'est exactement qu'un jeu vidéo ("alors d'abord, il y a l'électricité..."), de l'eau aura coulé sous les ponts et on en sera déjà aux cartes format carte de crédit. Une carte, ça sera assimilé à une cartouche ou à une disquette? On aura le droit de faire un backup ou pas? La perspective la plus marrante, c'est que dans 30 ou 40 ans, TOUS les députés auront joué à Super Mario et autres Sim City quand ils étaient gamins, puisqu'ils ont aujourd'hui dix ou vingt ans. Mais ils seront tout aussi incompétents, puisque les problèmes qu'on leur posera seront du style: y a-t-il ou non effraction lorsqu'on pénètre sans y être invité dans le monde virtuel d'autrui? Un artiste qui crée une œuvre originale dans le monde virtuel de quelqu'un d'autre est-il propriétaire des droits de son œuvre, ou bien est-ce que c'est le propriétaire du monde dans lequel a été créé l'œuvre? La pomme virtuelle appartient-elle au propriétaire du pommier virtuel, ou à celui du jardin virtuel dans lequel elle est virtuellement tombée? Remarquez, si on est condamné à deux ans de prison virtuelle, c'est moins pire, comme qui dirait.

JARGON

MONDE VIRTUEL: jeu vidéo très très cher.
POMME VIRTUELLE: pomme très très chère.

AMIGA MOINS CHER

Commodore, pour célébrer dignement la baisse de prix d'une partie de sa gamme, a décidé de vendre moins cher certains de ses ordinateurs. Ainsi, l'A600, fleuron de l'entrée de gamme, passe à 1490 francs, soit une baisse de 600 francs, et si vous me permettez un commentaire, je trouve ça drôlement pas cher pour ce que c'est. Pour 1500 balles, on a un ordinateur complet! Alors qu'à l'époque, pour ce prix-là, on avait juste une interface pour lecteur 5,25"! Enfin, c'était le bon temps. Ah oui, c'est sans compter le moniteur, bien sûr.
Le petit dernier, l'A4000/030, (un A4000 normal, sauf que le 68040 est remplacé par un 68030 à 25 Mhz, plus lent certes mais nettement moins cher, et qu'il n'y a pas de coprocesseur arithmétique (encore que l'emplacement soit réservé, ce qui permet de le "plugger" simplement quand on a assez de pognon pour l'acheter)), coûte dans les 10.000 balles avec 2 Mo de Ram et un disque dur de 80 Mo. L'A1200, lui, ne coûte que 2990 francs, soit 800 francs de moins qu'il y a encore quelques jours.

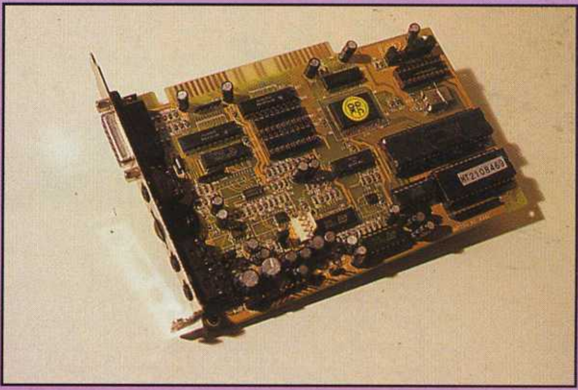
JARGON

PLUGGER: plus heureux. Exemple: "Depuis que j'ai branché mon Powerbook, il est pluggé" (Marc Andersen, 1993).

SEGA ESSAYE DE RACHETER ATARI

Voilà un titre trompeur ou je ne m'y connais pas. Et pourtant c'est vrai: Sega a proposé à Time Warner de racheter sa filiale Atari Games, responsable entre autres du label Tengen. Time Warner a refusé. La tromperie réside dans le fait qu'Atari Games n'a strictement aucun rapport avec Atari Corp, le fabricant bien connu...

CRISTALIN



La carte Crystal Sound, éditée par Com'serve a le mérite de proposer aux joueurs désireux de s'amuser en musique mais peu enclins à dépenser une fortune, une alternative intéressante aux produits les plus connus. Compatible Sound Blaster 2.0, Windows Multimedia et Adlib, la carte Crystal Sound a été étudiée pour proposer le meilleur rapport qualité/prix. Certes, elle n'est pas stéréo (deux canaux mono) mais franchement, à part un ou deux jeux Origin, vous en connaissez beaucoup, des logiciels stéréo ? Certes, elle est en 8 bits mais franchement, qui voudrait créer des digitalisations sur micro alors qu'il existe des instruments de musique bien plus performants (samplers Akaï, Roland et Emu, par exemple) et qu'un échantillon prend une place folle sur un disque dur ? Cela dit, rien ne vous empêchera de vous initier au bidouillage de sons puisqu'elle permet l'échantillonnage en 8 bits, donc, de 4 Khz à 15 Khz. Equipée d'un convertisseur analogique/digital et d'un port joystick, elle accepte en option une interface Midi et des puces CMS. Permettant la reproduction de 11 voix, c'est la seule, dans sa gamme de prix, à disposer d'une entrée interne destinée à connecter la partie audio de son lecteur CD ROM (câbles livrés). Ce qui la différencie des autres, c'est aussi et surtout un ampli intégré de 4 Watts par canal qui permet de bénéficier de sons puissants sans mettre le volume à fond, donc sans risque d'entendre les parasites divers émis par l'ordinateur (accès disque dur, ronflements, etc.). Livré avec drivers, câbles, manuel d'utilisation en Français et Wolfenstein 3D épisode 1, la carte Crystal Sound est vendue uniquement par correspondance moins de 700 francs, port compris.

Com'serve, 19 av de Messine 75008 Paris. Tel: (1) 46 04 47 41.

JARGON

CERTES: préambule annonçant que ça ne fait pas tout ce qu'on voudrait.
CERTES: préambule annonçant que c'est moins cher qu'on ne craignait.
CERTES: préambule annonçant qu'il vaut mieux ne pas renifler la caque quand on n'aime pas l'odeur du poisson.

KEN

Ken Labyrinth, à l'origine un freeware, est en passe de devenir un jeu à part entière. Il faut dire qu'il serait dommage que les éditeurs se privent d'un tel produit car ce futur hit, de la même veine que Wolfenstein 3D, est extraordinaire. Bénéficiant d'un affichage à la Wolfy (et autres Underworld), Ken est de plus très amusant et change des produits habituels. Ici, on se retrouve dans un monde complètement loufoque qui permet de rencontrer des monstres étranges et surtout des décors inhabituels. Certes, on retrouve le même principe couloir-porte-monstre mais c'est très beau et d'une fluidité sidérante. Fluide, ça veut qu'on à l'impression de se déplacer en patins à glace et qu'en plus, il y a des sons digitalisés. Et c'est édité par qui ? Ben justement, par personne pour le moment. Si j'étais un éditeur, je contacterais Argo Game au plus tôt au (19 1) 223 208 288 (USA) d'autant que leur jeu Hexxagon est lui aussi un bijou, mais dans le genre réflexion.

JARGON

UN MONDE COMPLETEMENT LOUFOQUE: à un moment, un mur a une teinte bleuâtre, et plus tard, on trouve un ours en peluche par terre.







AU SCOUR !

Après le succès remporté par Terminator 2029 sur PC, Bethesda Softworks a poussé un grand cri de joie, mais ça on n'en parle pas parce que ça n'est pas très intéressant. Heureusement, après avoir poussé ce fameux cri, l'éditeur s'est mis à programmer un data disk. Répondant au nom d'Operation Scour, ce data disk permet de retrouver l'ambiance particulière de ce logiciel et de disputer 12 nouvelles missions. Skynet est de retour avec une nouvelle arme secrète appelée Guardian. En contre-partie, le joueur qui devra combattre Skynet sera équipé lui aussi d'une douzaine d'armes d'un nouveau type. Pour le reste, on retrouve toujours le graphisme 3D en VGA et la musique tirant parti du MT-32.

JARGON

UNE NOUVELLE ARME SECRETE: maintenant, les tirs des lasers sont bleus au lieu d'être rouges.

DATA DISK: on a pas eu le temps de faire un "II, le retour", alors pour pas laisser refroidir le potage, on délaye un peu.

LORD CASQUE

Lord Casque Noir à le plaisir de vous informer qu'il vient de s'acheter un nouveau casque. Lord Casque à le plaisir de vous informer qu'il avait une niouze à passer mais il a oublié. Lord Casque à le plaisir de vous informer de tas de trucs, comme par exemple qu'il est hyper-bavard (et pourtant à Joy on maîtrise pas mal cet aspect des choses). Bon, en fait faut que je vous dise qu'au moment où j'écris les niouzes (c'est-à-dire "maintenant" pour moi, et "maintenant" pour vous mais avec quelques jours de décalage), j'ai en face de moi Casque Noir qui essaye de me convaincre que ce serait vachement mieux qu'il reste dans le bureau d'à-côté. Le fait même qu'il me dise ça prouve qu'il est bavard puisque je suis totalement convaincu qu'en effet, ce serait mieux si il était à côté et qu'on en a déjà parlé (surtout lui) et que de toute façon c'est pas moi qui décide qui va dans tel ou tel bureau et que... Oui, attends, j'arrive... Bon, je vous quitte, Lord Casque a un truc à me dire.

JARGON

LORD CASQUE A UN TRUC À ME DIRE: il va parler sans interruption pendant deux heures.

IL VA PARLER SANS INTERRUPTION PENDANT DEUX HEURES: il va parler sans interruption jusqu'à demain soir.

SIMLIFE

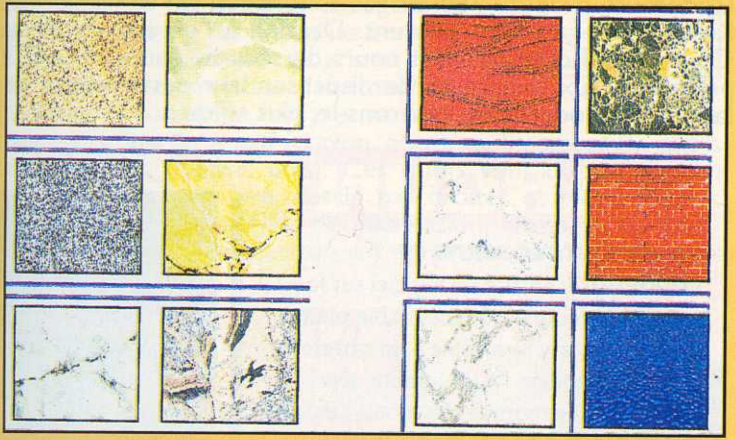
0Après la sortie sous Windows, Maxis annonce Simlife sur Amiga. Ce jeu de simulation auprès duquel le déjà complexe Simearth n'est qu'un entraînement, permet de s'amuser à créer différentes espèces vivantes en jonglant avec le code génétique entre deux famines. C'est beau, intéressant et aussi particulièrement complexe. Prévu en deux versions, Simlife Amiga existera pour A500/600 et en version étendue pour A1200/4000.

JARGON

DÉJÀ COMPLEXE: quand j'ai vu le temps qu'il fallait pour créer un monde stable, j'ai juste rempli l'écran au hasard et j'ai laissé tourner pendant la nuit.

TEXTURES

La collection Texture éditée par Colorado Technologies propose aux amateurs de PAO et de dessins sur micro à la recherche de textures (bois, pierres, etc.) une alternative aux produits similaires existant sur CD-ROM, souvent coûteux. En effet, ces fichiers d'images disponibles en 256 et 16 millions de couleurs permettent aux semi-professionnels, pas toujours équipés du lecteur adéquat, de bénéficier d'images de qualité pour leurs créations personnelles. De plus, les produits Colorado profitant d'une plus large diffusion que les CD-ROM de ce type, confinés au marché professionnel, il sera possible de se les procurer plus facilement dans les lieux de vente habituels.



JARGON

SEMI-PROFESSIONNELS: amateurs.
CRÉATION PERSONNELLE: texture réalisée par des pros sur laquelle on a rajouté un simple titre, ou un zigouigoui dans un coin, et qui permet de dire: "t'as vu ce que j'ai fait?".

ZOOL II

Des nouvelles de Zool II: notre ami le pas-du-tout-une-fourmi-puisque-les-fourmis-ont-six-pattes-et-que-Zool-n'en-a-que-quatre-alors-c'est-bien-une-preuve-non Zool sera accompagné d'une Zoolette dont on ne connaît pas encore le nom. Gremlin a le don, en distillant des infos au compte-goutte, de faire monter la pression.

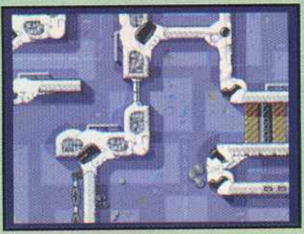
JARGON

FAIRE MONTER LA PRESSION: en promettre tellement qu'on ne peut qu'être déçu quand le soft sort.
II: le I a beaucoup rapporté, alors on continue.

Electronic Arts vient de signer une licence avec The Children's Television Workshop, les producteurs de Rue Sésame. Au programme: plusieurs adaptations de Rue Sésame, puisque ce ne sera pas un jeu tout seul mais une collec entière. Si Loriciel ou Infogrames ou n'importe quel éditeur français pouvait adapter l'Ile aux Enfants, ça plairaît beaucoup aux plus vieux d'entre nous (cf. Mic Dax, 03/05/93: "vous nous faites chier, vous les vieux, avec vos histoires d'île aux enfants!").

ALIEN BREED 2

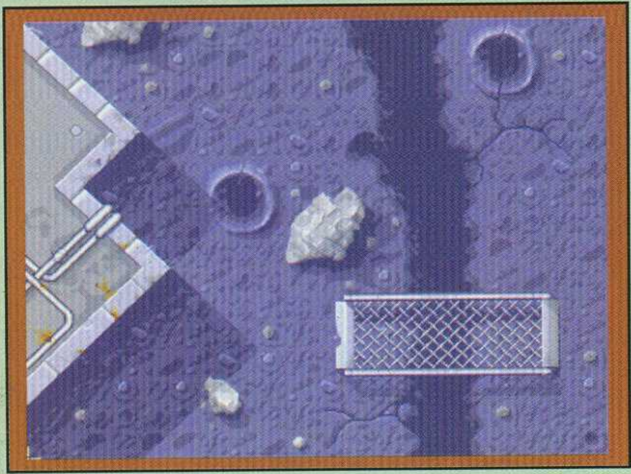
Bon, inutile de vous rappeler ce qu'est Alien Breed, je pense que vous connaissez tous ce clône de Gauntlet transposé dans l'univers cauchemardesque d'Alien (le film). Ce qui est nouveau, par contre, c'est que Team 17 prépare actuellement Alien Breed 2, développé spécifiquement sur et pour l'Amiga 1200. Voilà une nouvelle qui ne peut que ravir les lecteurs qui possèdent, comme moi, la nouvelle bécane de Commodore. Petit à petit, les softs commencent à arriver pour cette dernière, nous aurons donc, sans doute, bientôt la joie de trouver des softs dignes d'elle. Sont au programme: plus de couleurs (AGA oblige), une animation plus rapide et plus de sprites présents simultanément à l'écran que dans le premier épisode. Côté jouabilité, Team 17 nous promet des pièges nombreux et variés pour surprendre le joueur, variété que l'on devrait également retrouver dans les missions qui vous sont assignées. Le développement d'Alien Breed 2 n'en est qu'à ses débuts, mais on s'en lèche déjà les babines. A bientôt dans les previews pour plus de précisions.



La résolution exploitée pour Alien Breed 2 est de 320X256, en 128 couleurs. Cela fait plaisir de passer la barre fatidique des 32 couleurs, espérons que d'autres éditeurs s'engouffreront dans la brêche ouverte par Team 17.

JARGON

ON S'EN LECHE DÉJÀ LES BABINES: on est content parce qu'on se dit: "tiens, encore un nouveau jeu".
LE DÉVELOPPEMENT N'EN EST QU'À SES DÉBUTS: pour l'instant, à chaque fois que le programmeur essaye de lancer le programme devant un journaliste, celui-ci bombe. Le programmeur dit: "Ah zut, pourtant il marchait bien hier, et puis ce matin j'ai rajouté la routine d'animation des sprites et c'est ça qui doit le faire bomber, mais normalement ça marche".



Ceux qui avaient été pris de claustrophobie en jouant à Alien Breed, premier du nom, peuvent se rassurer. Ici, l'action se déroule également en extérieur.

ÇA ROULE

Philips et Ecolotau annoncent la sortie prochaine de Codoroute. Attendez... Ecolotau? Codoroute? Ce serait pas un truc genre école de conduite ou même... allez, tant pis si je me trompe, Code de la Route?
- Bingo !
Livré sous forme de pack comprenant 4 CD, le lecteur et le meuble pour mettre le tout, Codoroute, qui devrait coûter 12000 et quelques francs est un logiciel très sérieux ayant reçu l'aval du Ministère des Transports et qui devrait équiper les 400 centres ECF (Ecole de Conduite Française) du territoire. Utilisant les possibilités interactives du CDI (d'où le nom), Codoroute propose 780 images sonorisées. Un CD au format Kodak est également présent. Destiné à l'enseignement du Code de la Route et à des cours de sécurité routière, ce CD permettra aux moniteurs de dispenser leur enseignement de façon plus moderne et, espérons-le, plus efficace.

JARGON

ON ANNONCE LA SORTIE DE CODOROUTE: encore un logiciel sur le code de la route et son inévitable photo d'une 205 blanche arrêtée à un carrefour la nuit, légendée: "A je clignote, B je klaxonne, C je tourne".
UN LOGICIEL TRES SÉRIEUX: il n'y a pas d'animations.
LE CD PERMETTRA AUX MONITEURS DE DISPENSER LEUR ENSEIGNEMENT DE FAÇON PLUS EFFICACE: ils m'ont fait rater mon permis, salauds!



MAUVAISE NOUVELLE

...Surtout pour les possesseurs d'Amiga: DMA Design, la boîte responsable de Lemmings 1 et 2, cesse tout développement sur Amiga à partir du mois de juin. La raison? Le piratage, bien sûr. La seule chose qui pourrait leur faire changer d'avis, c'est que le CD se répande réellement. Vous savez ce qu'il vous reste à faire? Mais non, pas pirater Lemmings pendant qu'il en reste, bande de couillons! Acheter un lecteur CD, bien sûr.

JARGON

ACHETER UN LECTEUR CD: hésiter pendant un mois entre différentes normes de CD, en choisir une en désespoir de cause, et apprendre trois semaines plus tard qu'elle est abandonnée.

Notre opération pour avoir des disquettes de démo à bas prix, c'est fini. Ça durait dans la limite des stocks disponibles, les stocks sont plus disponibles depuis peu, donc c'est plus la peine de renvoyer le coupon. É fini.

STUDIO PHOTO



Créé par Euro Soft, Studio Photo est un logiciel de retouche d'image pour Atari STF/STE, TT et Falcon. Permettant de travailler en 16 millions de couleurs ou 256 niveaux de gris, le logiciel est fourni avec un utilitaire permettant d'afficher 3375 couleurs sur STF et 29791 sur STE. Naturellement, les principaux formats d'images sont reconnus (SEF, TIFF, GIF, IFF, TGA, PCD et JPEG) et l'acquisition d'images en provenance d'un lecteur de Photo CD Kodak est possible. A l'aide de différents menus, on peut faire tourner les images, les filtrer, les convertir de couleur en niveau de gris et leur faire subir de nombreuses déformations. Retouche photo oblige, on trouve un "doigt" pour étaler les couleurs, un mode dessin (crayon, aéro), un lissage et les outils habituels (bloc, Ellipse, etc.). Ces outils sont disponibles en mode dessin à main levé, dessin par droites et même Bézier. Pour le reste, les procédés de pixelisation, filtres de convolution, histogrammes, projection sur sphère et autres flous sont également présents.

JARGON

LES PRINCIPAUX FORMATS SONT RECONNUS: comme on n'a pas eu le temps d'implémenter les formats PICT, PCX, BMP, EPS, Spectrum et Photoshop, on les considère comme pas principaux.

STAR WARS LE RETOUR

Lucasart annonce la sortie fin juin (ne téléphonez pas, merci) de Imperial Pursuit, premier scénario-disk dédié à X-Wing dont Casque Noir nous parle en permanence (faut dire qu'il parle souvent). Se situant après la destruction de l'Etoile Noire, Imperial Pursuit propose 15 nouvelles missions permettant de combattre l'Empire. Dans ce jeu où il sera possible de piloter des X, Y et A-Wing, vous devrez essuyer une riposte de l'Empire, très mécontent qu'on lui ait cassé son beau joujou. Chassés de la base de Yavin, les rebelles partent en laissant derrière eux leurs réserves car l'ennemi a une arme en réserve encore plus terrifiante que l'Etoile Noire. Proposant 4 nouvelles séquences cinématographiques tirées du film et des musiques différentes, ce logiciel est livré avec la disquette Top Ace Pilot qui permet de rejouer toutes les missions de X-Wing dans n'importe quel ordre. Comme si tout ceci n'était pas sufisant, un second scenary disk sortira en août. Il permettra de piloter le B-Wing. Espérons qu'ils nous feront le coup de l'alphabet entier (bien que je m'interroge sur le pilotage d'un hypothétique Z-Wing).

JARGON

NE TÉLÉPHONEZ PAS: on sait déjà que le soft sera en retard.
EN LAISSANT DERRIERE EUX LEURS RÉSERVES: on repart à zéro, sans garder les bonus qu'on avait gagné à la fin du premier épisode, parce qu'à l'époque on n'avait pas prévu de data disks, et donc on n'avait pas implémenté la sauvegarde des personnages.

DRIBBLING '93

Depuis le catastrophique I Play 3D Soccer de Simulmondo, nous n'avions plus vu débouler de simulations de football en provenance d'Italie. Plutôt étonnant quand on sait que ce pays ne vit tout entier, toutes classes sociales confondues, que pour le football (NDLR: sauf Umberto Eco, qui s'est expressément prononcé contre). Les matches du Calcio du dimanche après-midi sont une véritable messe, qui attire d'ailleurs plus de monde encore que celle du dimanche matin, officielle celle-là. Quoi qu'il en soit, voilà une carence qui devrait très bientôt être comblée avec l'arrivée, ce mois-ci, de Dribbling 93 sur Amiga.

Vous pouvez y affronter l'ordinateur (plusieurs niveaux de difficulté) ou un ami au cours d'un match amical, ou choisir une équipe et entrer dans l'une des nombreuses compétitions, coupes et championnats disponibles. Avant de démarrer un match, direction les vestiaires où s'échafaude la stratégie à employer. Sélection des joueurs et des remplaçants parmi l'effectif, mais aussi placement sur le terrain et style de jeu sont au menu. Une équipe en 4-3-3 comportant de nombreux joueurs à vocation offensive, peut vous permettre de faire la décision lorsque vous jouez à domicile, mais vous pouvez aussi opter pour un line-up ultra défensif, le célèbre "catenaccio" (verrou) cher à la Juventus de Turin. Dès le coup d'envoi, on est frappé par la ressemblance entre Dribbling 93 et Kick Off II ou Sensible Soccer. Joueurs vu de haut avec une légère perspective et scrolling multidirectionnel, on est bien ici en présence d'un clône. La présence d'un radar dans le coin de l'écran renforce encore cette impression; il est cependant indispensable lorsque l'on sait que le terrain de jeu total fait quatre écrans de haut sur deux de large. Cependant, tout n'est pas identique, les sprites des joueurs notamment ont une taille respectable, deux fois plus imposante que celle de leurs collègues de KO2 ou SS.



Reste la question cruciale pour une simulation sportive de football, de la jouabilité. Est-il possible, tout en augmentant la taille des sprites, de préserver la vélocité, indispensable, du scrolling? Le mode de contrôle est-il suffisamment instinctif pour que le soft soit accessible, mais également suffisamment riche pour que l'on puisse mettre en œuvre des actions variées? A toutes ces questions, la réponse semble être positive au vu de la démo que nous avons reçue. Quelques petits plus viennent compléter le tableau, comme ces résumés de matches que vous pouvez obtenir depuis une pseudo-émission de télévision. Un présentateur, plus vrai que nature, donne tout d'abord les résultats des autres rencontres, avant de lancer le reportage sur celle que vous venez de disputer. Vous revoyez alors les principales actions (et pas uniquement les buts, comme dans Sensible Soccer) qui ont animé le match. Que Dribbling 93 soit à la hauteur de ses illustres ancêtres, cela ne fait pas de doute, mais supportera-t-il la concurrence qui s'annonce rude, en particulier avec l'arrivée de Goal et d'OM Super Football? La guerre entre simulations de football est loin d'être finie, pour notre plus grande joie!

JARGON

AFFRONTER UN AMI AU COURS D'UN MATCH AMICAL: se fâcher à mort avec votre dernier copain au cours d'un match qu'on prend trop à cœur.

LA RÉPONSE SEMBLE ETRE POSITIVE AU VU DE LA DÉMO: on réserve notre jugement, mais franchement, on a des doutes.

QUELQUES PETITS PLUS: le jeu est copié sur un autre, mais il y a deux inter-écrans supplémentaires.

BANDITS AT SIX!

Au cas où vous ne le sauriez déjà, sachez que le Speech Accessory Pack de Strike Commander est d'ores et déjà disponible. La chose, qui rajoute 7 Mo supplémentaires à ce jeu aussi génial que gourmand en mémoire, permet donc de bénéficier de digitalisations vocales en cours de jeu. Cette fois-ci plus bavard que dans Wing Commander (mais moins que Lord Casque), le Speech Accessory Pack remplace pendant les combats les sous-titres par des voix digitalisées d'excellente qualité (en anglais): "Cible sur les côtés", "bandits à six heures", "je n'y arrive pas, je m'éjecte", sont autant de phrases que vous entendrez très souvent. Curieusement, le message de la base "Mission accomplie, rentrez à la base" n'est pas sonore. Autre défaut, le fait de mettre les digits de voix coupe automatiquement l'affichage de textes à l'écran (du moins lorsque cela parle). Ce n'est pas génant pour les phrases standard déjà citées plus haut mais lors des dialogues plus long entre deux missions, les joueurs ne maîtrisant pas totalement la langue auront du mal à suivre. Cela dit, je vous rassure, toutes les discussions avant ou après les missions ne sont pas forcément "mises en voix" et seule les scènes-clefs sont parlées. En tout cas, il est indéniable que ces disquettes rajoutent encore à l'ambiance du jeu, déjà fort agréable.

JARGON

AUSSI GÉNIAL QUE GOURMAND EN MÉMOIRE: surtout gourmand en mémoire.

VOIX DIGITALISÉES D'EXCELLENTE QUALITÉ: avec la voix de Guy "Bugs Bunny" Piéraud.

LES JOUEURS NE MAITRISANT PAS LA LANGUE AURONT DU MAL À SUIVRE: je n'ai rien compris.

RAJOUTER À L'AMBIANCE D'UN JEU: obliger à mettre un casque après 10 heures pour ne pas réveiller la famille.

STAR WARS CHESS

Vous aimez les échecs ? Vous aimez Star Wars ? Alors voilà de quoi réconcilier ces deux passions puisque Mindscape annonce la sortie de Star Wars Chess. Basé sur le logiciel Chessmaster, Star Wars Chess (difficile à prononcer rapidement) comporte 72 animations tirées du film. On retrouvera donc Luke Skywalker, Dark Vador, Chewbacca et naturellement l'empereur, parmi d'autres personnages. Si vous aimez à la fois le jeu de Go et Star Trek, rien de prévu en revanche.

JARGON

DE QUOI CONCILIER DEUX PASSIONS: un mélange hétéroclite et légèrement opportuniste.

••• Suite à notre dossier du mois dernier sur la FM-Towns et la Marty, nous avons p constater que certains lecteurs avaient des problèmes de lunettes. Pour y palie revoici l'adresse à laquelle on peut se les procurer, sur commande uniquement: Shoc Again, 145 rue de Flandres, 75019 Paris, tel: (1) 40 38 02 38. Le mois prochain, o repasse l'info qui dit que c'est "Sur Commande Uniquement" pour les lecteurs qui or eu des problèmes de lunettes en lisant cet article ici-présent.

••• A propos du mariage de Bill Gates, président de Microsoft et homme le plus rich des Etats-Unis, la plupart des magazines ont dit qu'il convolait en justes noce Profitons-en pour rappeler que "convoler en justes noces" signifie se remarier, qu'en conséquence Bill Gates ne convole pas en justes noces, il se marie. Ça fait tou de suite plus commun.

UN NOUVEL AMIGA CD ?

Le CD-TV ayant été un semi-échec, Commodore a cent fois sur le métier remis l'ouvrage et compte maintenant dans ses cartons un projet sérieux qui pourrait voir le jour d'ici la fin de l'année. Il s'agit d'un, euh... CD-TV, en fait, mais mieux conçu et surtout beaucoup moins cher, probablement moins de 3000 francs, ce qui en fait un concurrent honorable des consoles CD japonaises, puisqu'un clavier et un lecteur de disquettes pourront être connectés sur la console, qui contiendra en outre un 68020 (comme dans l'A1200), 2 Mo de Ram et un coprocesseur graphique AGA. La compatibilité avec les logiciels CDTV actuels sera assurée (dans un sens seulement: les softs CDTV marcheront sur cette machine, l'inverse n'étant pas vrai). Et des négociations sont en cours pour que la norme Kodak CD-Photo soit intégrée...

JARGON

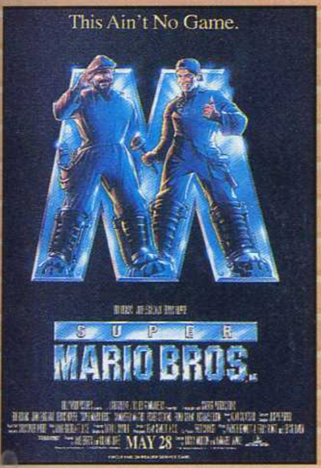
POURRAIT: on sait que c'est vrai, mais le produit n'a pas été annoncé officiellement et on ne veut pas se fâcher avec le constructeur.
PROBABLEMENT MOINS DE 3000 FRANCS: 2990 francs. Ou (rare): 3490 francs.
SEMI-ECHEC: échec.

TEAM 17

Afin de répondre à l'un de nos confrères anglais qui prétendait que Team 17 s'apprêtait à abandonner l'Amiga, le Team tient à préciser que c'est faux. Au contraire, l'équipe s'apprête à développer "probablement" des jeux sur A1200. Ce probablement ne dit rien qui vaille mais bon, ils ont l'air assez décidés puisqu'ils pensent (au conditionnel, donc) développer leurs jeux d'abord sur A1200 puis sur A500/600. Ça, c'est une bonne nouvelle pour les amateurs d'Amiga mais afin de ne pas faire de jaloux, sachez également que Team 17 s'intéresse de très près au PC. Sont prévus Body Blows, Alien Breed et Sport 256 et ça, ça devrait faire un malheur si c'est aussi rapide que sur d'autres machines. Le PC machine d'arcade ? A suivre.

JARGON

PRÉTENDAIT: ils l'ont effectivement dit, ça a été publié, ils ont reçu trois lettres de protestation et du coup ils ont changé d'avis.
LE PC MACHINE D'ARCADE: j'aimerais bien que mon PC aille plus vite.



Tiens, l'affiche de Super Mario Bros, ze movie, version ricaine.

MULTIMÉDIA

Edité par Laurent du Mesnil dans la collection "La révolution Informatique", Le Multimédia est un livre qui parle, naturellement, du Multimédia, mais curieusement pas d'informatique puisque le but du jeu est de présenter le Multimédia comme un moyen et non une fin en soi. Même si le résultat est ici peu convaincant et très verbeux, l'idée est à retenir.



JARGON

Verbeux: lourd. Exemple: "je déteste les adverbes qui alourdissent considérablement la phrase" (Jean-Marie Gourio).

TIC TOC CHTUNK TELEX KLOUK BLONK

Accolade se lance dans les CD-Rom pour PC, avec notamment la compil de Spellcasting sur un seul disque, prévue pour cet été.

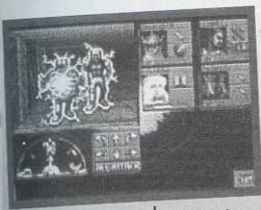
Après Steve Franklin il y a cinq mois, c'est au tour de Kelly Sumner, patron de Commodore Angleterre, de démissionner. Il devient patron de la filiale anglaise de Gametek. Son successeur, David Pleasance, passera-t-il Noël?

Ça y est, il existe un disque (de musique) de Lemmings. Il s'appelle "Lemmings – the record", il a été créé par un nouveau groupe nommé SFX, et contrairement aux autres tentatives qui avaient été faites dans le domaine, la bande-son du jeu est réellement réorchestrée avec de vrais instruments, ce n'est pas l'enregistrement du jeu auquel on a rajouté un peu de basse synthétique et de boîte à rythme. Pour l'instant, on ne le trouve qu'en Grande-Bretagne. Si vous y allez pour les vacances...

JARGON

VRAIS INSTRUMENTS: synthés (par opposition aux "faux instruments": petits synthés).
PATRON: titulaire d'un siège éjectable.

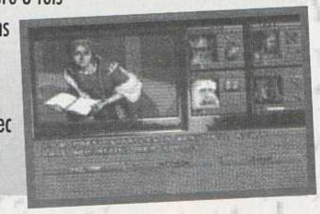
P C C O M P A T I B L



EYE OF BEHOLDER 3

~~399F~~ 325F

Une nouvelle aventure 3 fois plus vivante que dans Eye of Beholder N2 dont vous pourrez utiliser les héros avec leur experience et leurs armes !



THE LEGACY

~~425F~~ 375F

Vous héritez d'une maison ! C'est génial ! Mais très vite vous allez découvrir en faisant le tour du propriètaire qu'elle est hantée !





FREDDY PHARKAS

Vous incarnez le célèbre Freddy Pharkas des "Leisure Suit Larry". Cette ancien shériff devenu pharmacien bonimenteur part à la recherche de bandits pour encaisser la prime! Une

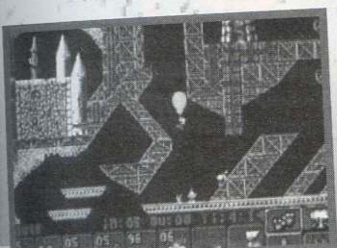


~~399F~~ 325F



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA



LEMMINGS 2

~~399F~~ 249F

Retrouvez nos petits êtres écervelés dans de nouveaux tableaux délirants. Guidez 12 nouvelles tribus à la recherche du Talisman perdu dans un décor interactif en 256 couleurs.

FLASHBACK

~~349F~~ 299F

Retrouvez vous en 2142 sur Titan et fuyez les créatures du mal. Un jeu d'action époustouflant où l'animation et le suspense vous renverseront.





MIGHT AND MAGIC 4

~~349F~~ 24

Créez vos héros et voyagez aux 4 coins de votre imagination au cours d'une quête fantastique parsemée de monstres effrayants.

Gagnez un jeu d'aventure (au choix : Age, Fascination ou E.S.S.) si vous finissez le jeu Lost in Time Part I et Pa

LES COMPILATIONS

NEW STRATEGIES 329 F
+Dominium + Realms + Opération Stealth

NEW KINGS OF ADVENTURE 379 F
Gobblins + Bargon Attack + Fascination

THE GREATEST 399 F
Dune + Lure of Tempress+Jimmy White Snooker

WING COMMANDER 1
+ Miss Disc 1 et 2 399 F

LES CARTES

CARTE MANETTE GRAVIS	499 F
SOUND BLASTER 2.0	890 F
SOUND BLASTER PRO DE LUXE	1 290 F
SOUND BLASTER 16 ASP	1990 F

MANETTES

GAMEPAD PC GRAVIS	219 F
GRAVIS PC NOIRE	369 F
GRAVIS PC TRANSPARENTE	389 F
GRAVIS PC PRO	275 F
TOPSTAR SV227	289 F

TOP 20 PC COMPATIBLE

X Wing	389 F	Comanche Miss. Disc.	249
Strike Commander	419 F	Comanche	389
Strike Com. Speech Acc	169 F	A-Train	349
Space Quest 5	399 F	King Quest VI	399
Civilisation	349 F	Veil of Darkness	349
Indy IV (Aventure)	399 F	Grand Prix (Microprose)	395
Dune 2	359 F	Empire De Luxe	395
Lost in Time N1	279 F	Ultima Underworld 2	375
Lost in Time N2	279 F	History Line	399
Serpent Isle (U7.N2)	399 F	Jordan in Flight	399

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Addams Family 2	Sensible Soccer
Battletoads	Street Fighter 2
Cyberspace	Space Hulk
Fire and Ice	Prince of Persia 2
Ishar 2	

AUTRES NOUVEAUTES

Air Force Commander	Hired Gun
Ambush at Surinor	Int. Open Golf
Arabian Knights	Island of Brain
Armoured Fist	John Madden 2
Batman Returns	La Belle et la Bête
Betreyal at Krondor	Nicky Boom 2
Blades of Destiny	Pacific Islands
Caesar Palace	Pinball/Take Break
Carmen USA De luxe	Premier Manager
Carrier at War	Sabre Team
Chess Maniac 5 and 1	Tornado
Daemonsgate	Universal Monsters
Darkmere	Walker
Harpoon Designer N2	War in the Gulf

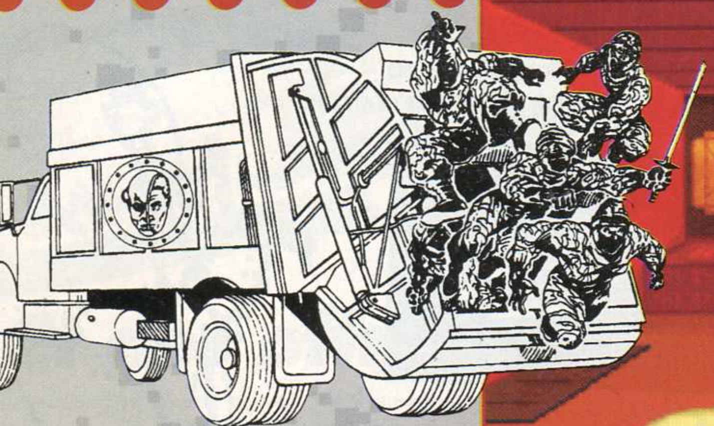
A-Train Construction Set	145 F	Hook	299 F	Shadow Président
A.T.A.C	299 F	Inca	399 F	Sim Earth PCW
Aces Mission Disk	175 F	Incredible Machine	375 F	Sim Life
Aces of the Pacific	349 F	Jetfighter 2 + Mis Disc	349 F	Spear of Destiny
Alone In the Dark	399 F	Laura Bow 2	349 F	Stunt Island
AV8B Harrier Jump Jet	425 F	Links Pro	399 F	Task Force 1942
B 17 Fortresse Volante	399 F	Mercenary	349 F	Tony Baseball 2
Battlechess 4000	349 F	Monkey Island 2	399 F	Transarctica
Buzz Aldrin Into Space	419 F	Nigel Mansel	295 F	Ultima VII
Car and Driver	375 F	Pacific War	375 F	Unlimited Adventure
Castles 2	299 F	Populous 2	325 F	V for Victory 3
Cohort 2	295 F	Prehistoric 2	299 F	Vikings
Crusader of Dark Savant	399 F	Quest for Glory 3	349 F	Wing Commander 2
Dog Fight	375 F	Rail Road Tycoon	349 F	Worldtris (français)
Epic	299 F	Reach for the Skies	369 F	Xenobots
F117A NightHawk	349 F	Rex Nebular	399 F	Zool
F15 Strike Eagle N3	395 F	Shadow of the Comet	399 F	
Falcon 3.0	399 F			
Front pages	399 F			
Great Naval Data Disc	175 F			
Gunship 2000 Scén.Disk	225 F			
Guy Roux Manager	329 F			

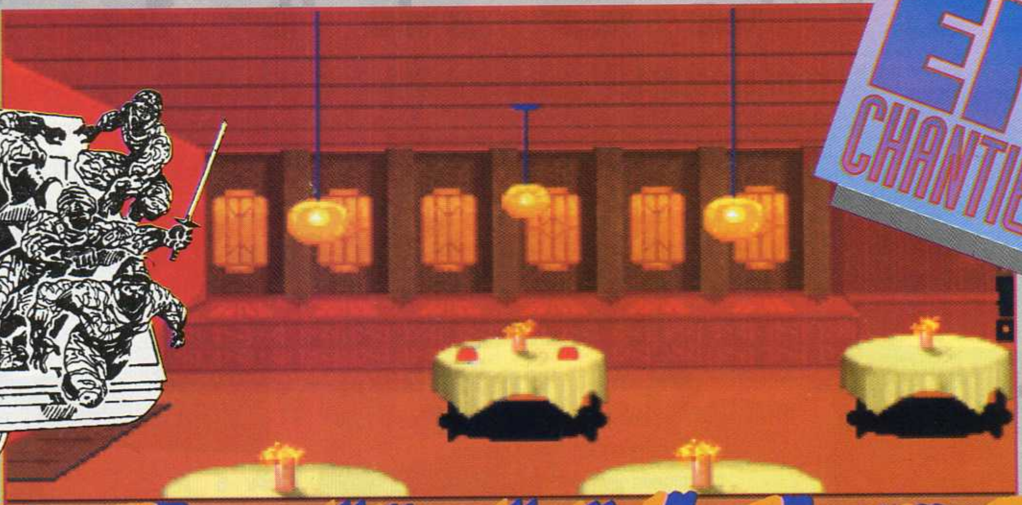
Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre

EN CHANTIER





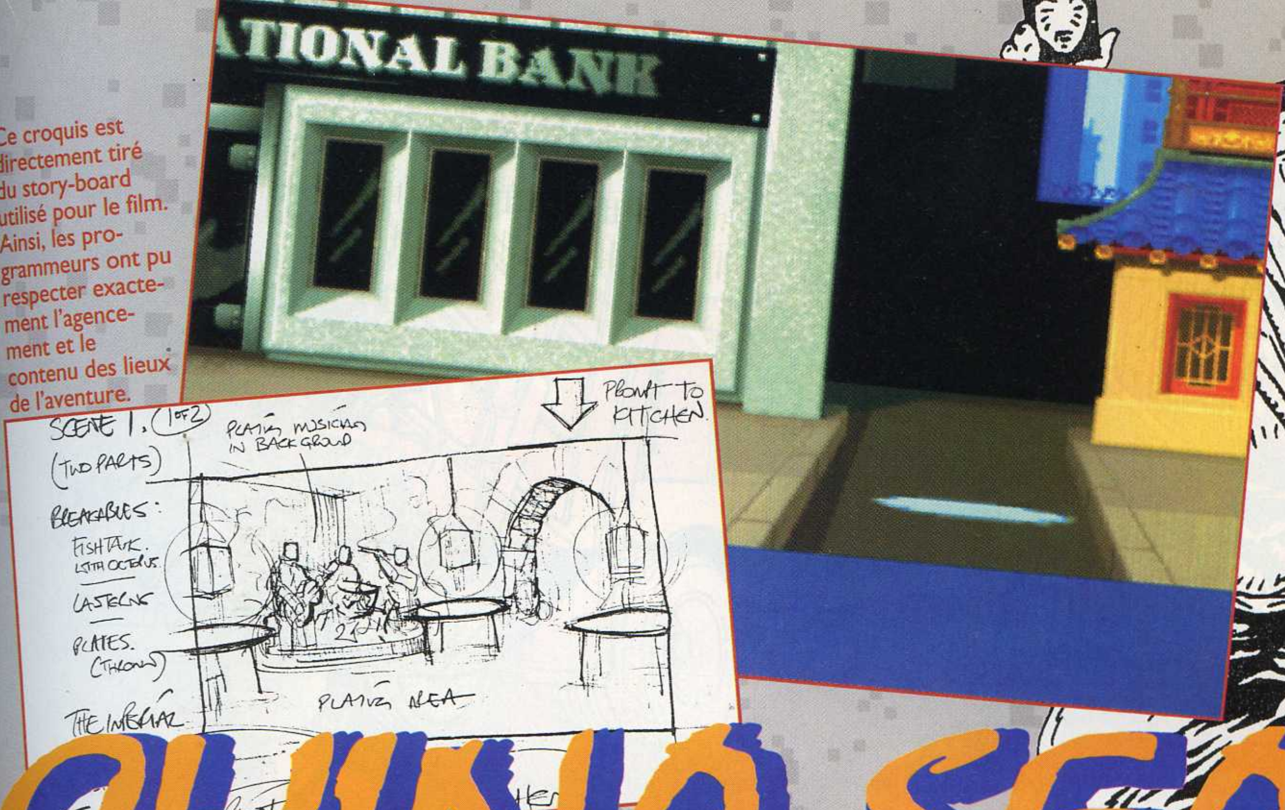
SURF NINJAS OF THE SOUTH

EDITEUR: FLAIR SORTIE PREVUE : FIN JUIN 93
FORMATS : AMIGA-PC PAR DEREK DELA FUENTE **1ERE PARTIE**



Il y a peu de chance que ce titre, Surf Ninjas of the South China Sea, vous soit déjà tombé dans le creux de l'oreille; et pourtant, bientôt, on va vous le servir à toutes les sauces. Un film, avec ce titre, va sortir aux States fin juillet et, quelques semaines plus tard, en Europe; Flair a obtenu brillamment la licence et, du coup, Creative Edge développe le soft sur PC et Amiga. Nous avons discuté avec Dave Weightman, le patron d Creative Edge, pour obtenir un peu plus d'informations sur l jeu. Le développement a déjà commencé, ce qui nous permet d démarrer cet En Chantier, et devrait être terminé assez rapide ment. De ce fait, le soft sortira avant la parution du film. Les gra phistes et les programmeurs de Creative Edge ont obten nombre d'informations, de dessins et de story-boards de la par de la compagnie qui s'occupe du film. Ceci, ajouté à leur propres notes et croquis, représente une sacrée masse d matière première pour la création d'un jeu vidéo. Les locaux d Creative Edge sont basés en Ecosse, et Fritz Burger Meyer, gra phiste excellent d'origine Américaine vivant à l'autre bout d l'Angleterre, devra envoyer son travail aux programmeurs l'aide d'un modem. Ce qui ne devrait, théoriquement, pas empê





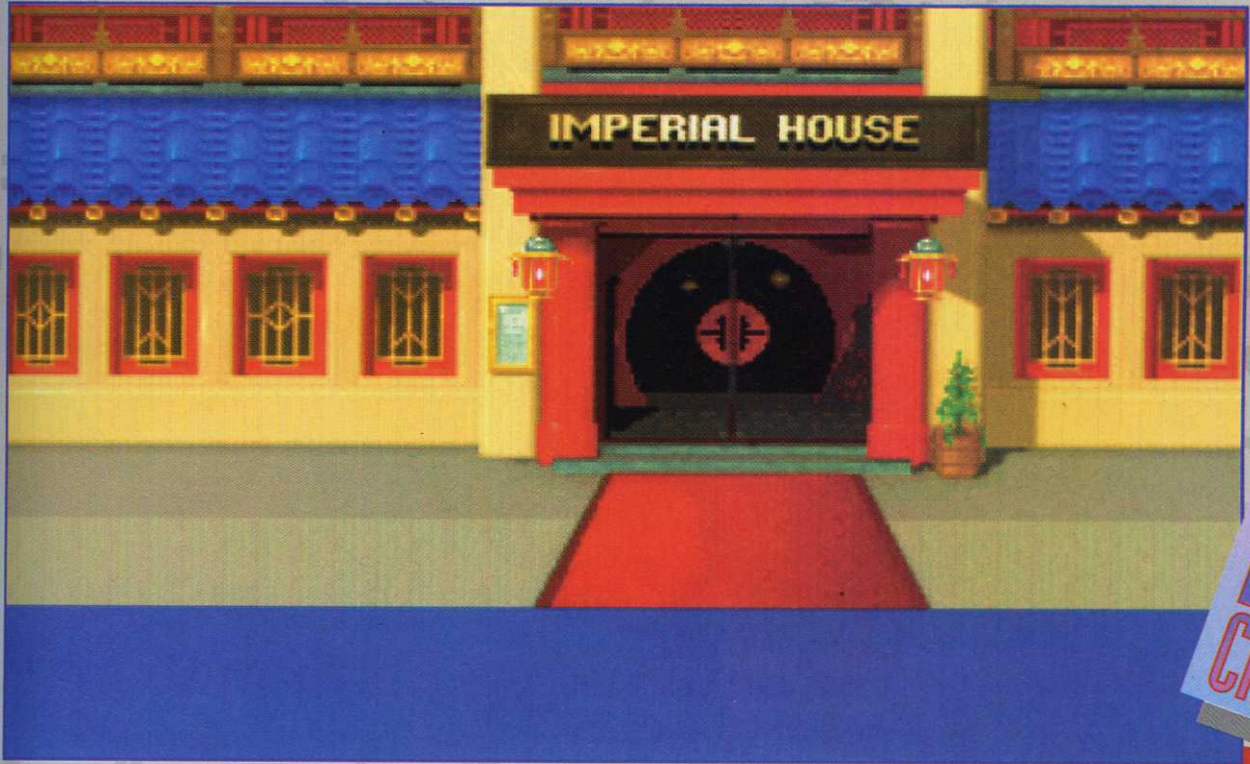
Ce croquis est directement tiré du story-board utilisé pour le film. Ainsi, les programmeurs ont pu respecter exactement l'agencement et le contenu des lieux de l'aventure.



CHINA SEA

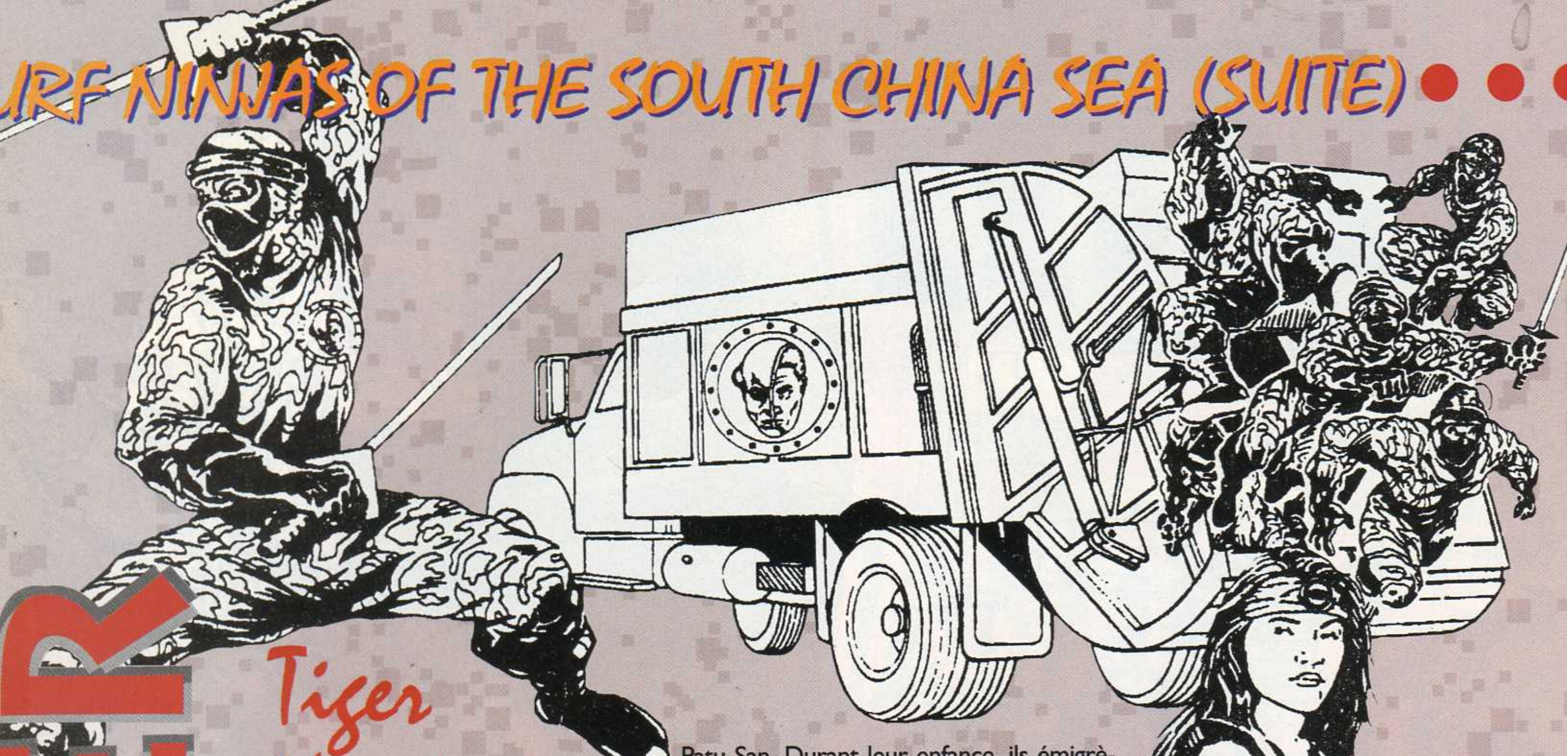
Li. Spence

cher Creative Edge de respecter les délais de développement imposés par Flair. Le programme, directement inspiré du script du film, est une sorte de jeu d'aventure interactif en temps réel. Les graphismes sont vus en 3D et affichés avec le personnage que le joueur incarne. Surf Ninjas of the South China Sea étant prévu pour le marché Américain, il sera surtout composé d'énigmes, légèrement saupoudrées d'action. Les jeux 100% arcade sur PC et Amiga n'ont que très peu de succès aux USA.
L'humour et l'interaction auront la part belle dans ce jeu, et le film mettant l'actrice comique, Leslie Neilson, en scène, on peut s'attendre à des situations tout à fait grotesques, directement tirées de Surf Ninjas of the South China Sea, The Movie. Trois niveaux différents sont prévus et les énigmes seront du type: trouver de la dynamite avant de la mettre devant une porte, allumer la mèche et s'enfuir en courant. Le joueur débutera son aventure à San Francisco et, au fur et à mesure de sa progression, sera amené à visiter tous les Etats-Unis.
Vous explorerez de nombreux bâtiments et Johnny's House, un restaurant très important; vous y trouverez des objets, vous parlerez avec les occupants afin d'obtenir des informations et de repartir ailleurs. Le premier niveau se déroule dans la ville, le second sur une île et le troisième dans un temple. Le titre du jeu n'est pas sans rappeler Les Tortues Ninjas. Les personnages sont effectivement des Ninjas, mais ils n'ont pas de carapaces et ne mangent pas de pizzas à longueur de journée. Les scènes d'action, qui prendront place notamment à la fin des niveaux, n'ont rien à voir avec Street Fighter 2, elles sont beaucoup plus originales. Le personnage principal, Johnny, sera à l'écran en permanence. Johnny et son frère étaient princes sur une île appelée



EN CHANTIER

SURF NINJAS OF THE SOUTH CHINA SEA (SUITE)

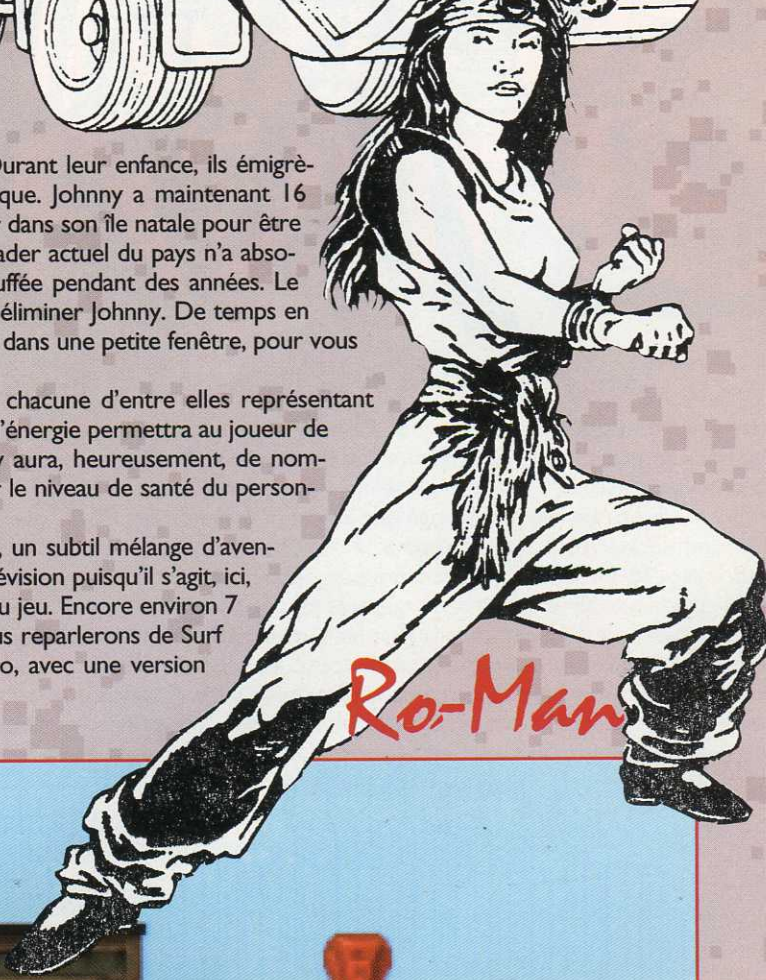


Tiger Ninja

Patu San. Durant leur enfance, ils émigrèrent en Amérique. Johnny a maintenant 16 ans et il doit retourner dans son île natale pour être couronné; malheureusement, le leader actuel du pays n'a absolument pas envie de se faire piquer la place qu'il a chauffée pendant des années. Le grand méchant a donc envoyé sa bande de Ninjas pour éliminer Johnny. De temps en temps, le frère de Johnny sera lui aussi présent à l'écran, dans une petite fenêtre, pour vous donner des conseils.

Chaque niveau sera composé de 16 scènes distinctes, chacune d'entre elles représentant environ 2 ou 3 écrans avec larges scrollings. Une barre d'énergie permettra au joueur de surveiller en permanence l'état de santé de Johnny, il y aura, heureusement, de nombreux bonus placés un peu partout pour faire remonter le niveau de santé du personnage, pour lui redonner de la force.

Le jeu peut encore sembler vague; il proposera, en fait, un subtil mélange d'aventure et d'action, avec tout un tas de changements en prévision puisqu'il s'agit, ici, d'un En Chantier et donc des toutes premières étapes du jeu. Encore environ 7 semaines de développement et le jeu sera terminé. Nous reparlerons de Surf Ninjas of the South China Sea dans le prochain numéro, avec une version beaucoup plus avancée.



Ro-Man



NATIONAL LAMPOON'S CHESS MANIAC 5 BILLION and 1™

De grands esprits inventèrent les échecs - des esprits tordus inventèrent Chess Maniac!





ATTENTION - CONTENU IMMATURE

Que se passe-t-il lorsque le sérieux d'un grand jeu rencontre le sens de l'humour bizarre de National Lampoon?

Chess Maniac 5 Billion and 1! Le mélange parfait de plaisanteries délirantes et d'excellence informatique pour créer le premier jeu d'échecs humoristique du monde.

- **Dix niveaux d'échecs, allant du débutant à l'expert.**
- **D'abominables sons digitalisés, et d'admirables animations vidéo.**
- **60 façons barbares de prendre une pièce!**

Spectrum HoloByte.

Le plus extravagant des jeux d'échecs!

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1. DISPONIBLE SUR COMPATIBLES IBM PC.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD, R.U. +44 (0)666 504 399.
MICROPROSE FRANCE S.A.R.L. 25, Rue Lemercier 75017 PARIS



EN CHANTIER

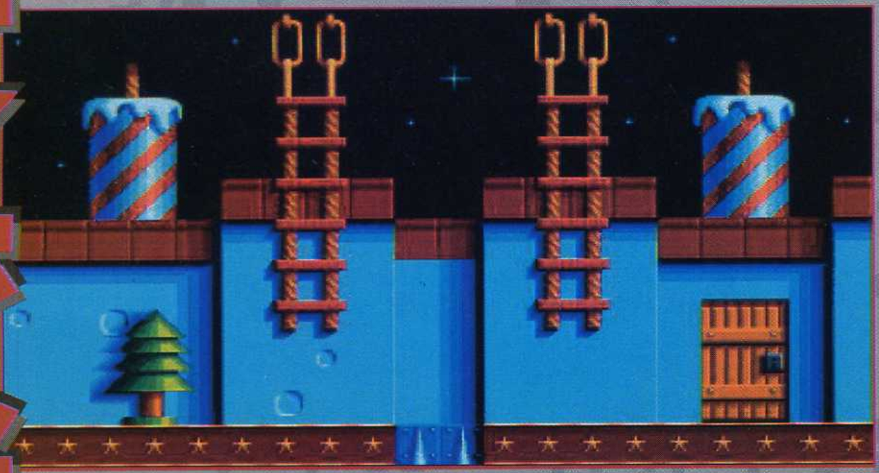
SILLY PUTTY 2

1ERE PARTIE

EDITEUR : SYSTEM 3 • SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 93
FORMATS : AMIGA 1200-AMIGA 500 (SOUS RÉSERVE) • PAR DEREK DELA FUENTE

Philip Thornton, le designer du premier Silly Putty -meilleure vente de l'histoire de System 3- revient tout juste d'Inde avec le scénario de Silly Putty 2. Plus qu'une suite, ce nouveau jeu intégrera des idées qui n'étaient pas réalisables sur un Amiga 500 de base. Silly Putty 2 est complètement orienté, enfin, vers l'Amiga 1200, avec 256 couleurs, des tonnes d'animations et, sutout, un jouabilité encore améliorée.

Le jeu est développé sur Amiga 4000 pour être ensuite port sur le 1200, avec une possibilité d'adaptation sur PC. A cause d la complexité du jeu, il est impossible de le réaliser sur un 50 notamment à cause du mode deux joueurs, simu tané. Une version Amiga 500 est vaguement pr vue, à condition; justement, de supprimer d mode deux joueurs, mais les programmeurs veu lent d'abord voir si le jeu reste intéressant quan on y joue seul. L'ancien personnage, Putty, est to jours là, tout bleu, et un héros nouveau tout d rouge peinturluré, a maintenant débarqué. To les deux sont présents simultanément à l'écra Les deux personnages devront s'entraider pou faire face à tous les problèmes qui les attendent.



Putty a maintenant beaucoup plus de pouvoirs, peut, notamment, se fondre avec son camarade rougeaud pour former un autre personnage pl grand et plus gros qui aura, lui, d'autres pouvoirs. Autre nouveauté qui, d'après System 3, apporte énormément au jeu: Putty peut maintenant laiss des petits bouts de lu même derrière lui, d lambeaux de Putty. les colle sur les porte les fenêtres et paf, agissent alors en vér tables explosifs pour l ennemis qui auraient malheur de débarqu par ces passages. Bi sûr, laisser traîner d explosifs fait perdre d l'énergie à Putty q pourra, par chance, récupérer grâce au nombreux bonus diss minés au hasard de tableaux.



L'interaction entre l deux Puttys, le bleu le rouge, se concréti



dernières seront complètement dans le style Tex-Avery, avec toutes les catastrophes, les grimaces et les bastons que cela implique. Le jeu ne manque pas, non plus, d'une certaine touche console, un peu à la Sonic ou à la Tazmania.

Les personnages de Silly Putty 2 ont une grande variété de mouvements possibles, avec de nombreuses surprises que System 3 ne veut pas encore révéler. Sachez tout de même qu'un excellent nouveau programmeur, Chris Butler, a rejoint le projet; il ira encore plus loin que la première version de Silly Putty, notamment grâce aux possibilités de l'Amiga 1200.

Chris peut animer des personnages sans avoir toutes les étapes dessinées. Tout cela est calculé en temps réel, ce qui économise du travail pour les graphistes et, surtout, de la mémoire pour la machine. Le design du jeu est maintenant beaucoup plus professionnel, Silly Putty 2 profite de l'expérience de Phil et de son collègue graphiste ainsi que de celle de Chris.

Voici donc un avant-goût de ce que sera Silly Putty 2. Rendez-vous dans deux mois pour la suite de cet En Chantier, avec une version beaucoup plus avancée du jeu.

de plusieurs façons. Un personnage peut sauter sur un autre, histoire de rebondir encore plus et d'atteindre ainsi des plates-formes normalement trop haut perchées. Alors que Silly Putty, premier du nom, n'offrait qu'un scrolling vertical, Silly Putty proposera des scrollings multi-directionnels, en différentiels, en plus.

La carte générale du jeu est deux fois plus grande que celle de Silly Putty 1, et l'objectif est toujours de traverser toutes les pièces. Le jeu ne sera pas linéaire; ainsi, le joueur pourra décider de son propre parcours pour arriver jusqu'au monstre final, Scatterflash. Des passages secrets vous transporteront en divers endroits: la planète des fromages, la pièce de la chose, la pièce de la petite chose, la soucoupe secrète, la zone de brouillard. Par exemple. Silly Putty 2 est beaucoup plus basé sur un jeu d'arcade aventure que sur un bête de jeu d'arcade; tous ces passages secrets, tout ces chemins différents, forceront les joueurs à faire des plans sur papier, sous peine de se perdre complètement.

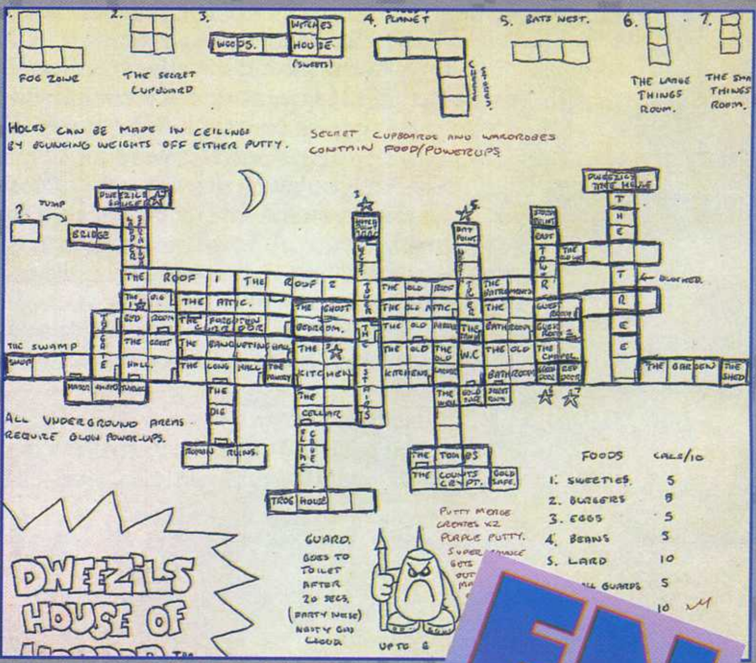
Une palette toute nouvelle a été créée et le style des graphismes lui-même a été complètement revisité. Les sprites et les décors sont maintenant en 256 couleurs. Pour vous balancer un peu de l'ambiance de Silly Putty 2, sachez que vous irez zoner dans un monde digne d'Hansel et Gretel, rempli de confiseries, de gâteaux, avant d'entrer dans des grottes où vous ne verrez que les yeux des personnages et des ennemis, lumineux dans la nuit.

Dans le premier Silly Putty le joueur devait délivrer des robots. Ici, l'objectif reste le même, et vous continuerez à frapper et à éliminer tous les ennemis qui auront le malheur de se présenter devant vous. Détruire chaque pièce de la Maison des Horreurs de Dweezil est votre tâche première et placer des explosifs un peu partout. Rien que pour éviter les dangers, Putty devra faire preuve d'une grande dextérité. De nombreuses bombes à retardement traînent dans la Maison des Horreurs, et Putty devra déposer de l'eau dessus pour les désamorcer.

Silly Putty était parfaitement maniable au joystick, Silly Putty 2 le sera toujours et offrira la possibilité de brancher un joypad Megadrive, histoire de bénéficier de plusieurs boutons de tir.

De nombreuses animations, entre les niveaux, seront intégrées dans le jeu. Pour que Silly Putty 2 soit encore plus amusant que le premier, ces





Voici l'une des feuilles de notes de Philip Thornton. Chaque case représente un tableau du jeu, le plan complet de la Maison des Horreurs se trouve reporté ici.



EN CHANTIER

INTERVIEW

Man
Day of



La mise en couleur manuelle n'a été effectuée que par-tiellement pour qu'on ne puisse pas distinguer, à l'écran, s'il s'agit d'une digitalisation ou non.

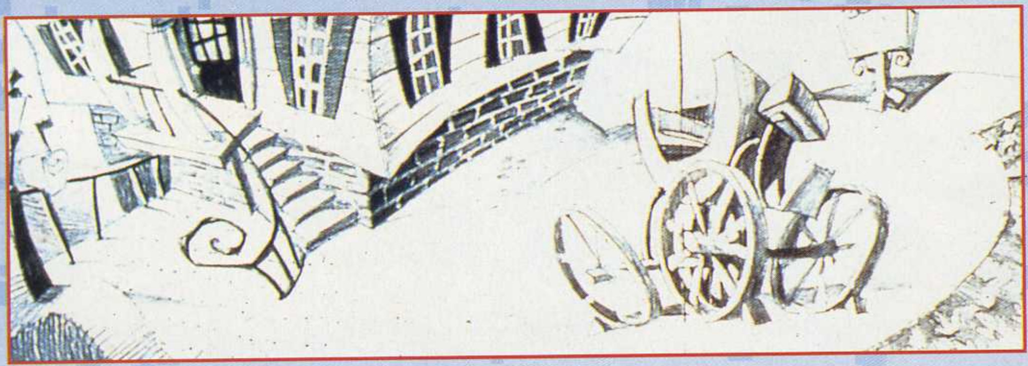


La suite de Maniac Mansion, Day of the Tentacle, s'annonce comme un vértitable hit. Elle constitue une "nouvelle étape" en matière de jeu d'aventure chez LucasArts puisqu'elle a été conçue comme véritablement un dessin animé interactif. Un soin particulier a notamment été apporté aux graphismes mais, surtout, aux animations qui renforçent considérablement la personnalité des héros. L'équipe nous a expliqué comment elle a mixé les techniques graphiques traditionnelles et informatiques.

Quelle est l'intrigue du jeu?
Au départ, la Tentacule Pourpre a ingurgité des déchets toxiques jetés par le Dr. Fred. Elle a gagné en intelligence, et même en bras. Quasiment invincible, il a pour dessein de devenir le Maître du Monde si les trois gosses (Bernard, Laverne et Hoagie) n'arrivent pas à retourner dans le temps grâce au Chron-O-John, la machine à voyager dans le temps du Dr. Fred. Comme toutes les inventions du savant fou, elle ne fonctionne qu'une fois sur deux et envoie Laverne 200 ans dans le futur, Hoagie 200 ans dans le passé, tandis que Bernard reste coincé dans le présent. Malgré tout, nos héros arrivent à tirer parti de la possibilité de se transférer des petits objets par les "téléports". Pendant leurs mésaventures ils rencontreront aussi bien des personnages historiques que des savants fous ou des tentacules maléfiques. Ce scénario permet d'offrir trois "parcours" de jeu au joueur.

Que veut dire "trois parcours"?
Le jeu a trois chemins, mais pas de la même façon que dans Indiana Jones, parce que l'on dirige les gosses un par un et que l'on peut passer de l'un à l'autre comme on veut. Leurs actions ont des répercussions réciproques. Elles s'inter-agissent. Les héros s'entraident. Il y a également des graphismes et des personnages complètement différents pour chaque époque. Et même s'il s'agit toujours du même manoir, il change à travers le temps. L'intérêt est de ramasser un objet dans son environnement habituel et d'en imaginer une utilisation totalement insolite à une autre époque.

J'ai l'impression que les gosses ont davantage de personnalité que dans Maniac Mansion...
Quand Maniac Mansion était sorti, nous n'avions pas la possibilité technique de faire des personnages très





iac Mansion II
the Tentacle

INTERVIEW DES CRÉATEURS



Les créateurs de Day of the Tentacle étaient si contents de leur oeuvre qu'ils ont voulu en faire partie. En exclusivité mondiale, nous vous montrons leurs visages dan le jeu. Euh, surtout, ne dites pas qu'on y est pour quelque chose là-dedans!

intéressants, notamment dans leur façon de marcher ou de parler. On ne pouvait se permettre ni dialogues complexes ni animations sophistiquées. Après Monkey Island, où les dialogues ont gagné en profondeur et les attitudes des personnages en réalisme, Day of the Tentacle constitue une nouvelle étape; même le physique des personnages participe: la tête, par exemple, bouge de multiples façons pendant les dialogues. Nous savons maintenant reproduire toutes les expressions faciales ou corporelles, tout ça de façon très caricaturale évidemment. Il s'agit véritablement du premier dessin animé interactif.

Qu'est-ce que vous voulez dire par "dessin animé interactif"?

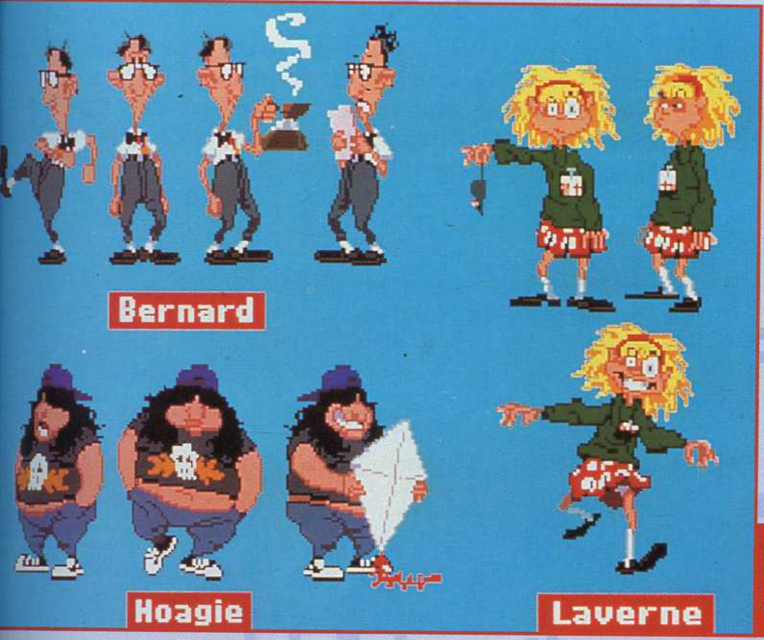
Il y a un bon exemple dans Monkey Island 2, quand Largo La Grande soulève Guybrush et le secoue pour lui prendre son argent. Beaucoup de personnes ont sauvegardé à ce moment-là pour pouvoir revoir la scène. Dans Day of the Tentacle, ce type d'action et de réaction style dessin animé est constant. Les graphistes se sont énormément inspirés des Tex Avery et autres Looney Toons. Ils sont parvenus à des animations bien plus incroyables que ce que nous espérions. Nous avons tous grandi avec la télévision et il n'y a aucune scène de Bip-Bip qui ne nous ait pas marqués. Nous nous en sommes inspirés pour le design du jeu, aussi bien au niveau des graphismes que de l'interface ou de la fonte. Nous avions créé, pour la première fois, une technologie de programmation autour des animations plutôt que le contraire, et cela a considérablement étendu les possibilités.

Comment savez-vous si votre jeu est drôle?

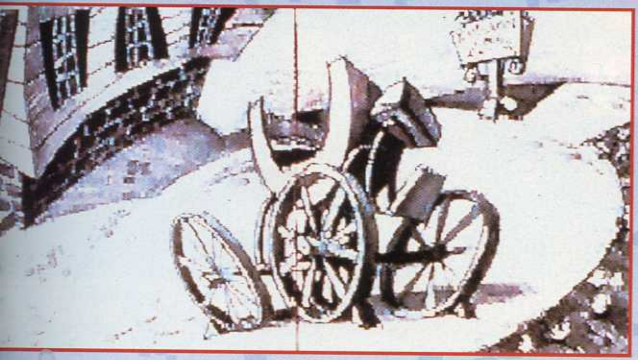
En fait, à environ la moitié du travail, nous avions organisé une "pizza-party" pour que chacun puisse se placer devant le jeu et y jouer tout en dévorant sa pizza. Nous avions réuni des tonnes de pizzas et d'ordinateurs dans une salle et avions laissé les gens et leur famille s'amuser. Puis nous leur avions demandé ce qu'ils trouvaient de drôle, si les énigmes étaient trop difficiles ou trop faciles et, d'une manière générale, s'ils s'étaient amusés. C'était un excellent moyen, par ailleurs peu coûteux, de connaître la réaction du public.

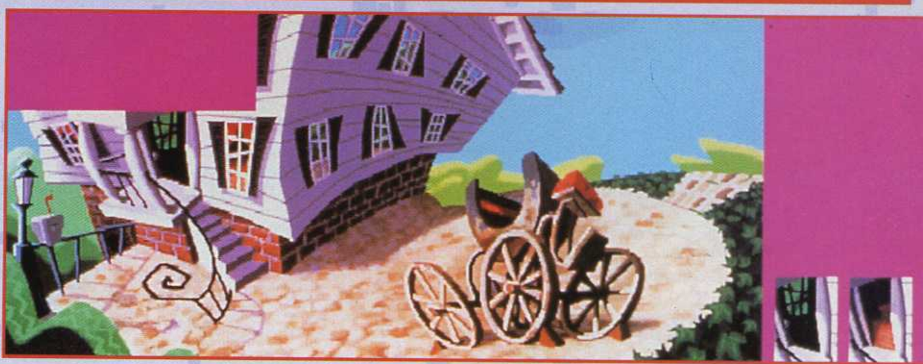
Vous avez mentionné que DOTT constituait une "nouvelle étape" technologique. Comment cela s'est-il appliqué aux sons?

Nous nous sommes procuré des bruitages auprès d'une maison de production de dessins animés, que nous avons intégrés dans le jeu



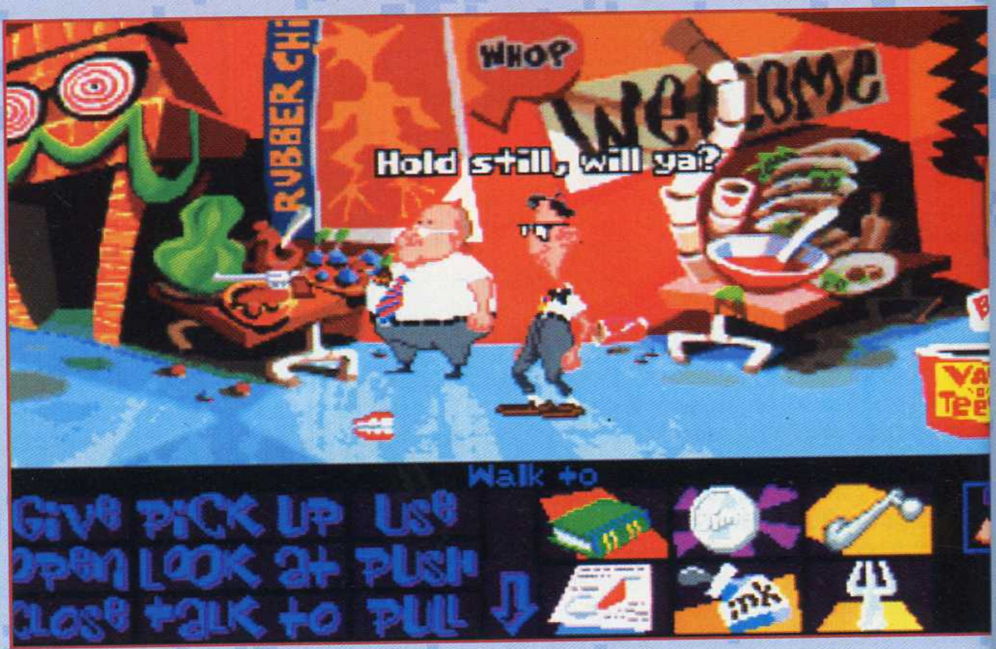
Comme pour un dessin animé, des planches de personnages avec tous les mouvements, ont été réalisées. On distingue ainis tous leurs gestes et faciès, même, et surtout, les plus exagérés.





Maniac Mansion II Day of the Tentacle (suite)

autant que possible. De gros "boinggg" et autres "bzzzzz". Pour la musique, nous voulions quelque chose proche des films de Pee Wee. Enfin, même si la version disquettes ne comporte pas de voix digit, nous en envisageons l'utilisation pour la version CD Rom.

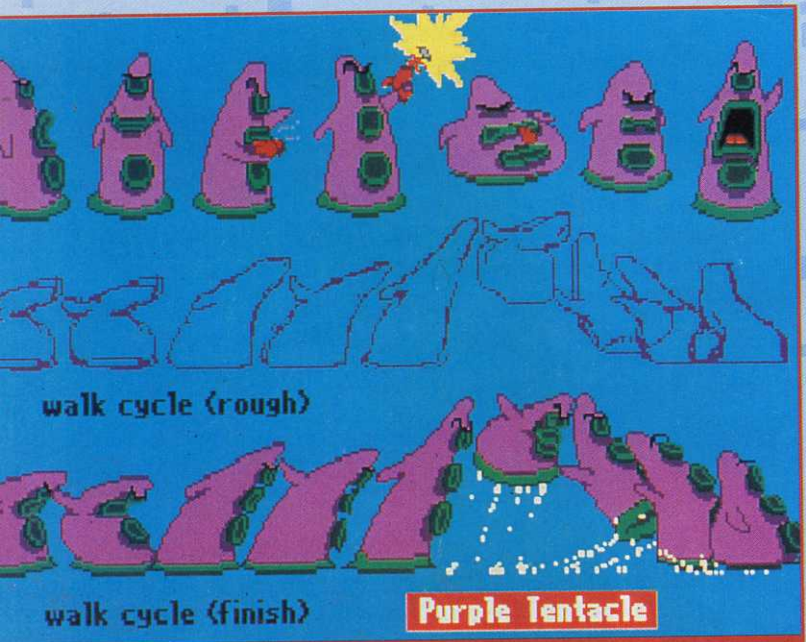


Comment DOTT finit-il par rapport à la fin des autres jeux?
C'est une fin glorieuse et triomphale. Beaucoup de gens n'ont pas trop apprécié la fin, plutôt déconcertante, de Monkey Island 2. C'est le genre d'humour qu'on aime ou que l'on n'aime pas. Honnêtement, c'est compréhensible, ils s'attendaient à tant de choses après 40 heures de jeu. Avec Day of the Tentacle, on est complètement dans l'axe "vous avez sauvé l'humanité" et "vous êtes le meilleur". Tambour, trompette et levée de drapeau et tout et tout...

Comment ont été réalisés les décors du jeu?
Une fois que nous avons eu une idée précise du scénario, des énigmes, des dialogues et de l'endroit où les personnages se tiennent, nous avons réalisé un storyboard d'après des croquis. Ensuite, nous avons affiné des dessins en noir et blanc que nous avons confrontés avec les animations des personnages pour vérifier, par exemple, que ces derniers passaient bien les portes ou pouvaient atteindre les objets. Ensuite, nous nous sommes fixés sur les lieux qu'il fallait garder.

Une fois la décision prise, on passa à la mise en couleur. Nous ne voulions pas que les graphismes ressemblent à des images digitalisées. La mise en couleur "manuelle" ne s'est donc faite que partiellement et nous avons travaillé la plupart des scènes directement sur l'ordinateur. Nous ne voulions pas que les gens voient s'il s'agissait de digit ou de dessin mais croient que c'était un véritable dessin animé.

Une fois que vous avez créé les personnages, comment ont-ils été intégrés dans le jeu?
Nous avons conçu le jeu comme si c'était un véritable dessin animé. Tous les personnages ont donc été dessinés sur papier, puis scannés. La taille de nos personnages était si grande que nous pouvions les affiner et les animer, en utilisant des pixels au lieu du crayon. C'était beaucoup mieux ainsi. De gigantesques personnages dont on distingue parfaitement toutes les expressions; s'agissant d'un dessin animé, on pouvait les rendre un peu irréalistes, ce qui permettait des exagérations au niveau des expressions et des gestes. Nous ne pouvions pas faire cela dans les Indiana Jones qui sont "sérieux".



e style dessin animé n'exigeant pas forcément un rendu impeccable des personnages (ombrages, etc.), l'accent a été mis sur l'animation, somme toute irréprochable.



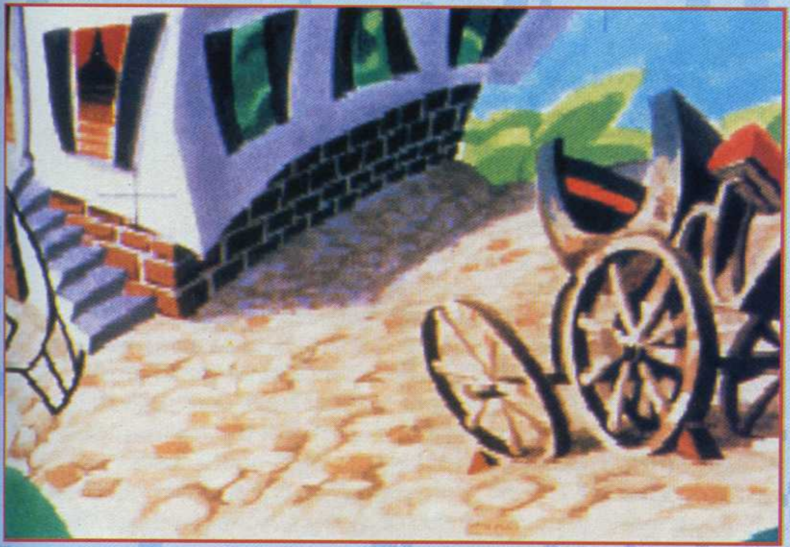
Comment déterminez-vous techniquement la façon dont le personnage bouge et se déplace?

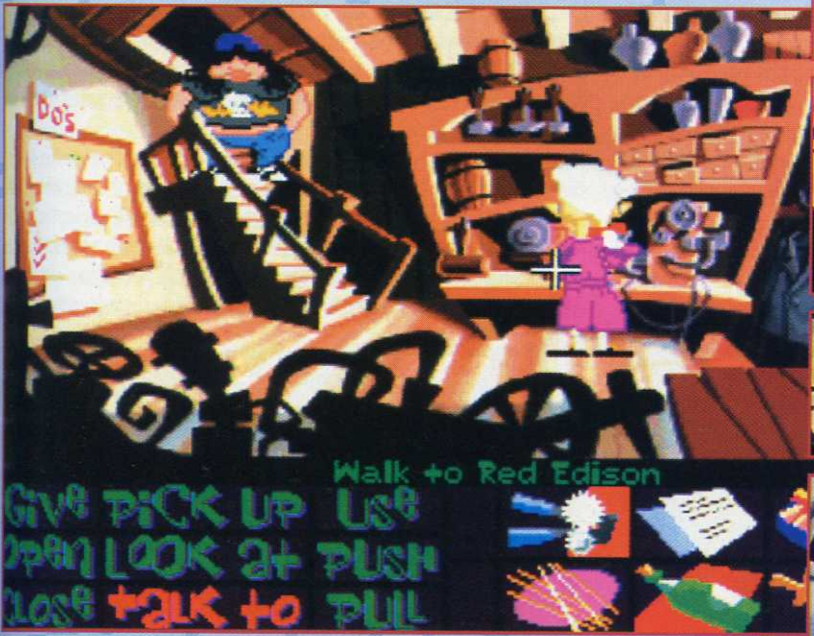
Nous avons réalisé des planches de personnages, comme pour un dessin animé, montrant tous les mouvements. Nous avons essayé de nous rapprocher le plus possible du film animé. Contrairement aux personnages de Monkey Island ou d'Indiana Jones qui étaient très élaborés, avec beaucoup de couleurs et d'ombrages, ceux de Day of the Tentacle sont simples. Cette simplicité donne davantage de flexibilité quant à leurs animations et mouvements.

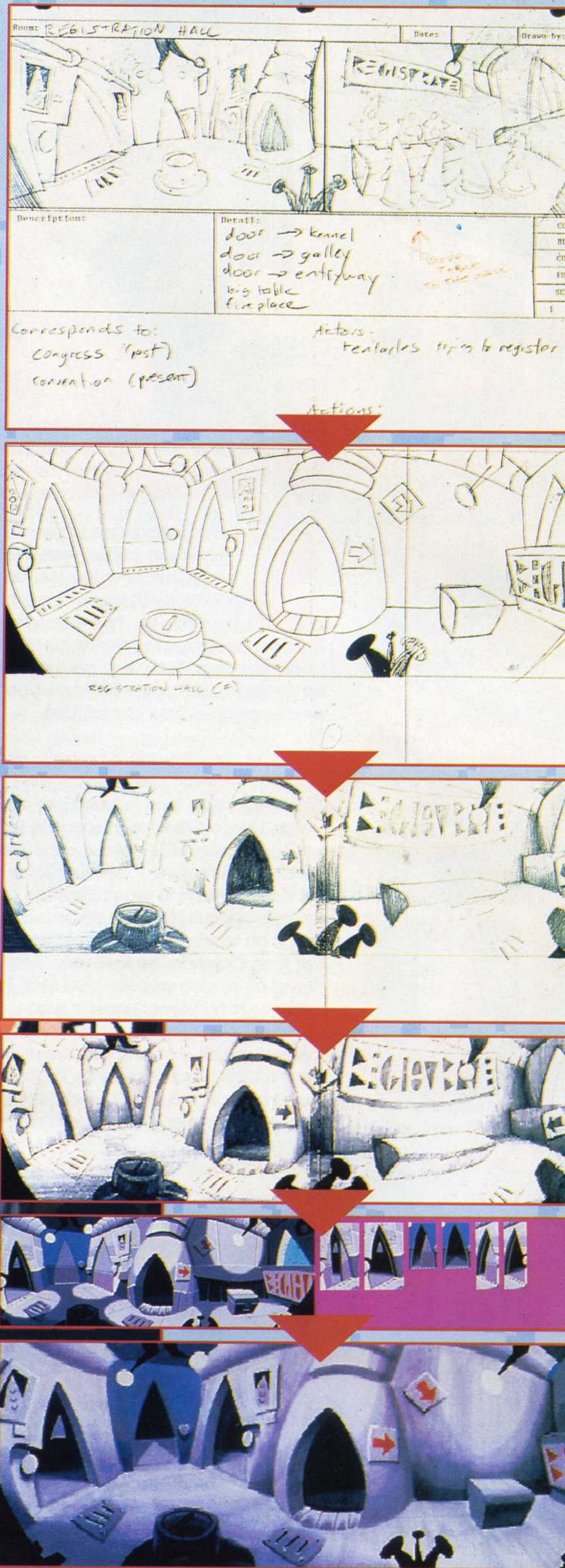
De quelle façon le mixage de techniques que vous avez utilisé diffère-t-il de ceux des autres jeux style "dessin animé"?

Le problème, dans ce genre de jeu, c'est que la plupart du temps, on fait faire le travail d'animation de façon traditionnelle, puis on le scanne pour l'intégrer au programme informatique. Evidemment, ce n'est pas vraiment concluant.

Notre méthode donne des résultats plus satisfaisants puisque nous mélangeons les styles "à la base" tout en gardant à l'esprit qu'il s'agit d'un jeu micro. L'informatique peut véritablement annihiler toute la créativité qu'on aurait pu avoir avec des pinceaux. L'objectif est justement de ne rien perdre au cours de la conversion.







Plusieurs étapes avant le résultat final à l'écran: le storyboard, le crayonné au trait, le crayonné avec quelques ombrages, le dessin en noir et blanc, le montage de l'écran, et ce que vous pourrez admirer bientôt sur vos écrans.

INTERVIEWS



A Vectordean, on travaille de façon assez particulière. Quand un programmeur ou un graphiste a les mains fixées sur son clavier, les autres membres de la boîte restent debout, derrière lui, sans arrêter de faire des commentaires désobligeants, sous l'oeil attentif de Steve Bak (à gauche).

Si vous traînez depuis pas mal de temps dans le monde des micros, vous avez forcément croisé le nom de Steve Bak sur l'un de vos écrans. De nombreux titres écrits par ce vieux routard du jeu vidéo (Steve a maintenant 42 ans) ont marqué leur époque, avec des routines, des scrollings alors révolutionnaires. Steve Bak, patron de Vectordean, bosse sur James Pond 3 pour Millenium. L'occasion de discuter avec ce programmeur d'exception.

Comment vous êtes-vous intéressé pour la première fois aux ordinateurs?

J'étais mineur de fond jusqu'au jour où je me suis brisé les doigts. Un mois après mon accident, les grèves de mineurs ont commencé, elles ont duré une année entière. J'avais travaillé comme mineur dès ma sortie de l'école, à 16 ans. J'ai donc démarré la programmation qui m'attirait depuis toujours puisque j'étais fan des jeux d'arcades. J'ai dépensé tout mon temps et mon argent sur des machines comme Pac Man, Defender ou Scramble. J'étais fou de ces jeux, quand j'ai eu mon premier ordinateur, j'ai tout de suite décidé que je ferais mes propres jeux.

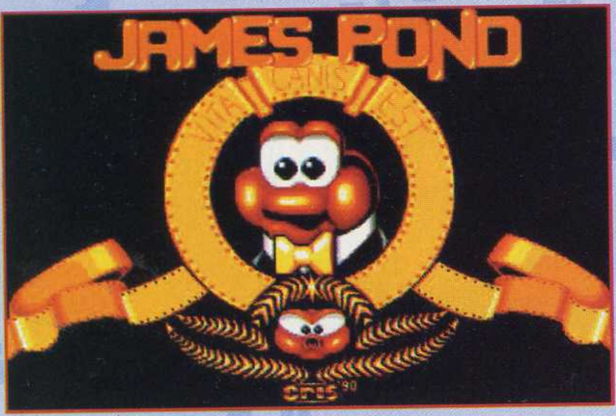
Le premier livre sur les ordinateurs que j'ai eu entre les mains s'appelait «Learning Basic», mes premiers jeux étaient donc en Basic...qui se souvient de Robot Nim? Le jeu proposait à deux joueurs de prendre des allumettes à tour de rôle, et celui qui prenait la dernière perdait.

Quels ont été les changements principaux dans cette industrie depuis que vous avez commencé, en 1980? A part l'augmentation de la puissance des machines...

L'industrie est maintenant dirigée par des gens en costards-cravates. Quand j'ai commencé, le marché ressemblait plus à de l'artisanat, on pouvait facilement programmer un jeu à la maison, tout seul dans son coin. La plupart de mes premiers jeux sont sortis de ma chambre. Cela dit, nous avons aussi plus de moyens maintenant. Les choses ont progressé et nous avons besoin de beaucoup de temps et d'argent pour produire un jeu de qualité. James Pond 3, par exemple, nous aura demandé un an au total pour être terminé. Le support et le fiancement d'une grande société est maintenant obligatoire. Ecrire ce jeu dans son coin aurait pris 4 années complètes.

L'industrie du jeu doit être la seule à ne bénéficier d'aucune filière de formation. Chaque personne est obligée d'apprendre sur le tas, en passant dans des sociétés d'éditions, en travaillant avec d'autres programmeurs pour échanger ses trouvailles, pour résoudre des problèmes en commun. Autre problème, qui est assez nouveau, la suprématie commerciale des consoles sur le marché condamne de plus en plus les programmeurs indépendants. Ils ne peuvent plus fournir de programmes décents avec le matos qu'on a dans une chambre. Pour développer James Pond 3, le matos de base coûte au minimum 50 000 Frs, des moniteurs, des PCs, une boîte noire spéciale, etc...et pour un seul jeu.

Un jeune qui voudrait démarrer dans le métier, même avec beaucoup de talent, doit absolument passer dans une maison d'édition ou dans une équipe de développement. Il est maintenant très difficile de percer dans le monde des jeux videos, ce qui est plutôt appréciable et signe de qualité. L'argent, tout l'argent que ce business représente main-





TEVE BAK

PAR DEREK DELA FUENTE



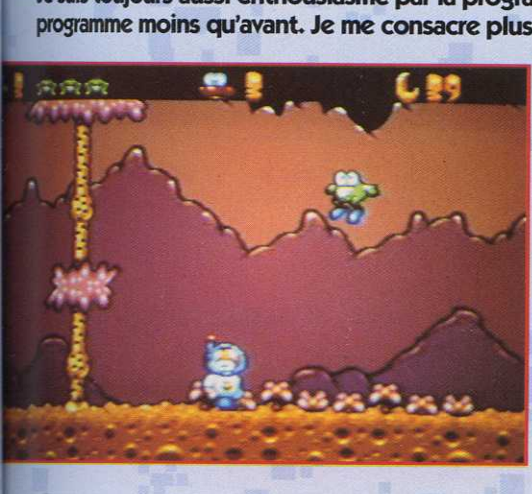


tenant est, bien sûr, responsable de ces changements. James Pond 3, quand il sera terminé, nous aura coûté près d'un million de francs.

Votre attitude vis à-vis de l'écriture d'un programme a-t-elle changé depuis que vous avez commencé dans ce métier?

Oui et non. Il y a quelques années, j'aurais écrit un soft de la manière la plus simple possible. Si votre temps est limité et que le budget est bientôt épuisé, il n'est pas possible de passer des heures et des heures à affiner un soft. Maintenant, les choses ont changé, le public attend toujours le top et nous passons plus de temps à essayer de rendre les programmes dignes des capacités des machines.

Je suis toujours aussi enthousiasmé par la programmation, même si je programme moins qu'avant. Je me consacre plus au design et à la supervision.



Pensez-vous que l'écart qui sépare les développeurs et les costards-cravates qui dirigent les compagnies s'agrandit, et pensez-vous que ces derniers ne connaissent pas assez bien les machines et se que l'on peut en tirer?

Je vois ce que vous voulez dire, mais je ne pense pas que cela soit exact pour les compagnies avec qui j'ai travaillé. Je travaille beaucoup pour Electronic Arts, et leurs Project Managers, avec qui je suis en contact, savent parfaitement quels genres de jeux sont adaptés à quelles bécanes. Kevin Shrapnell d'Electronic Arts est un bon exemple, il connait parfaitement le monde des programmeurs et aussi celui des jeux.

A Millenium, également, les gens savent parfaitement de quoi ils parlent et de ce qu'on peut attendre d'un ordinateur donné. Les compagnies sont toutes pleines de gens dont le boulot est de faire le lien entre les différents programmeurs, graphistes, musiciens et les gens des compagnies d'éditions.

Que pensez-vous des différents ordinateurs, des consoles? Quel système préférez-vous?

Nous suivons le marché, il est inutile de viser trop loin. Les machines comme la 3DO, la Konix et toutes les nouvelles bécanes ne sont qu'un pas en avant. Je pense que les bécanes comme l'Amiga seront toujours présentes sur le marché. Les consoles tiennent une place très importante également.

Je n'ai pas encore vu la 3DO, mais je suis persuadé que le CD est effectivement le support d'avenir, que dans deux ans tous les softs seront développés pour des lecteurs CD-Rom. Nous avons plusieurs projets CD, mais c'est tout ce que je peux vous en dire pour l'instant. Le CD est tellement excitant...et pour une seule raison, pour ses capacités de stockage. S'il était possible d'avoir, pour le même prix, des cartouches de 600 Mo, le support serait aussi intéressant.

Le PC, pour ce que je le connais, n'est pas adapté à la production de jeux d'arcade de qualité. Les machines peuvent toujours devenir de plus en plus puissantes, elle ne le seront jamais assez pour les jeux, qui, à leur tour, deviendront de plus en plus complets et complexes.

Attendez-vous beaucoup des nouvelles machines, comme la 3DO et la Konix?

Les choses sont assez particulières pour nous, nous ne produisons des jeux que sur commande. Ces nouvelles machines n'étant pas encore sur le marché, elles ne nous concernent donc pas. La Megadrive et l'Amiga sont les deux machines du moment, nous consacrons donc toute notre attention sur elles. Quand les choses évolueront, nous changeront également. Le fait que les bécanes deviennent de plus en plus puissantes ne change, en fait, rien à la manière de travailler.

L'Amiga 1200 est une bonne machine, mais je ne pense pas que Com-

modore soit dans la bonne direction. Ils sont sur la pente savonneuse depuis deux ans. Les choses peuvent changer d'ici la fin de l'année, mais on est encore loin du 3DO. Le seul avantage de l'A1200 vient du fait qu'il profite du très large public de l'Amiga.
J'ai été fan d'Atari, et je le suis encore, mais je ne pense pas que les ventes du Falcon vont se mettre à décoller. S'il y avait vraiment un marché pour cette bécane, il y aurait, d'ores et déjà, de nombreux jeux disponibles. Même si une machine est ultra-performante, elle n'intéressera personne s'il y a peu d'utilisateurs.

Est-ce qu'il y aura encore des tonnes de nouvelles idées à venir de l'esprit de Steve Bak? Pensez-vous au développement d'un jeu de foot ou d'une simulation?
Nous avons parfois l'envie pressante de développer quelque chose de différent. Les programmeurs détestent développer des jeux de foot. J'aimerais pourtant programmer un James Pond-jeu de foot.
A Vectordean nous nous consacrons uniquement aux jeux que nous savons faire. Nous laissons les simulateurs aux équipes spécialisées. Les James Pond se vendent extrêmement bien, tant que le public en redemandera nous développerons d'autres jeux avec le poisson agent-secret. Mes jeux préférés sont ceux qui utilisent les principes les plus simples, comme Boulderdash, qui, 6 ans après sa sortie, est toujours aussi passionnant.

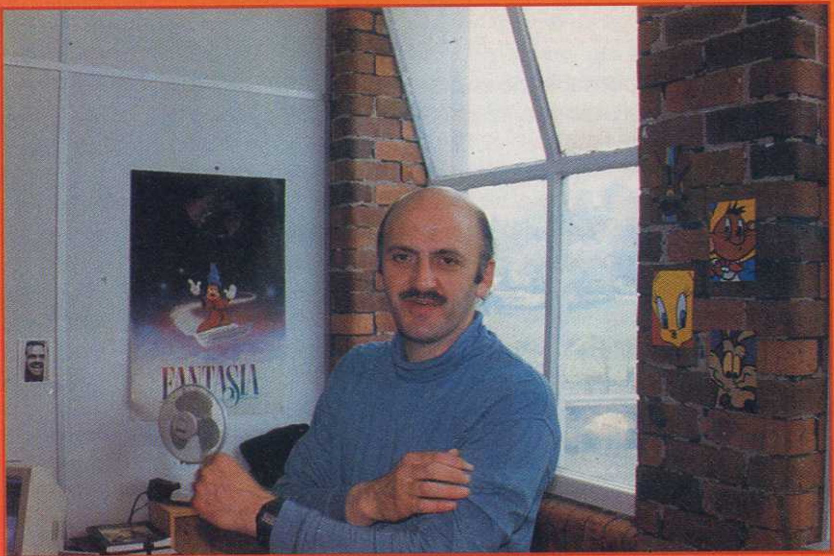
Comment pouvez-vous lutter avec des jeux comme Strike Commander, où l'escalade technique va de plus en plus loin?
Je pense que les compagnies sont cinglées d'investir autant d'argent dans des jeux qui nécessitent plus de 8 disquettes. Nous écrivons également pour les consoles parce que c'est le marché le plus important, nous adaptons ensuite le jeu sur Amiga. Le processeur étant le même, le transfert n'est pas trop compliqué.
Rolo fut un hit sur consoles et, pourtant, nous ne l'avons pas adapté sur Amiga, Electronic Arts US ne voulait pas; encore une fois, l'argent dicte ses lois...

Quel métier feriez-vous si vous aviez un nouveau choix à faire?
Je ne veux plus avoir de métier. J'en ai eu un, mineur, et je suis très content de bosser dans un domaine où j'ai l'impression de m'amuser.

Que faites-vous pour vous évader du monde de la programmation?
Je vais là où il n'y a personne. J'aime l'escalade, le vélo, les randonnées en montagne.

SOFTOGRAPHIE DE STEVE BAK

Regardez comme cette liste est longue. Regardez comme Steve Bak a travaillé sur toutes les machines, et rendez-vous compte qu'il est incontournable dans le monde des jeux videos.



Steve Bak, grand patron de Vectordean et programmeur d'exception. Son tableau de chasse est certainement l'un des plus fournis de la profession.

SUR ACORN ATOM:
Painter - Missiles - Robot Nim - Mystic Wood

SUR DRAGON 32:
Cuthbert goes Walkabout - Cuthbert goes Digging - Cuthbert in Space - Skramble - Cuthbert in the Mines (autobiographie?) - The Emperor must die

SUR TANDY COLOR:
Cuthbert goes Walkabout - Cuthbert goes Digging - Cuthbert in Space - Skramble - Cuthbert in the Mines - The Emperor must die.

SUR COMMODORE 64:
Hercules - Gods and Heroes - Orpheus in the Underworld - Cuthbert in the Tombs of Doom - Cuthbert in Space - Cuthbert in the Jungle - Lands of Havoc - War Machine - Crazy Painter - Jeepers Creepers

SUR COMMODORE 16:
Cuthbert in Space - Cuthbert in the Tombs of Doom - Cuthbert in the Cooler - Mansion - Williamsburg - Jerusalem - Dracula - Ultimate Adventure

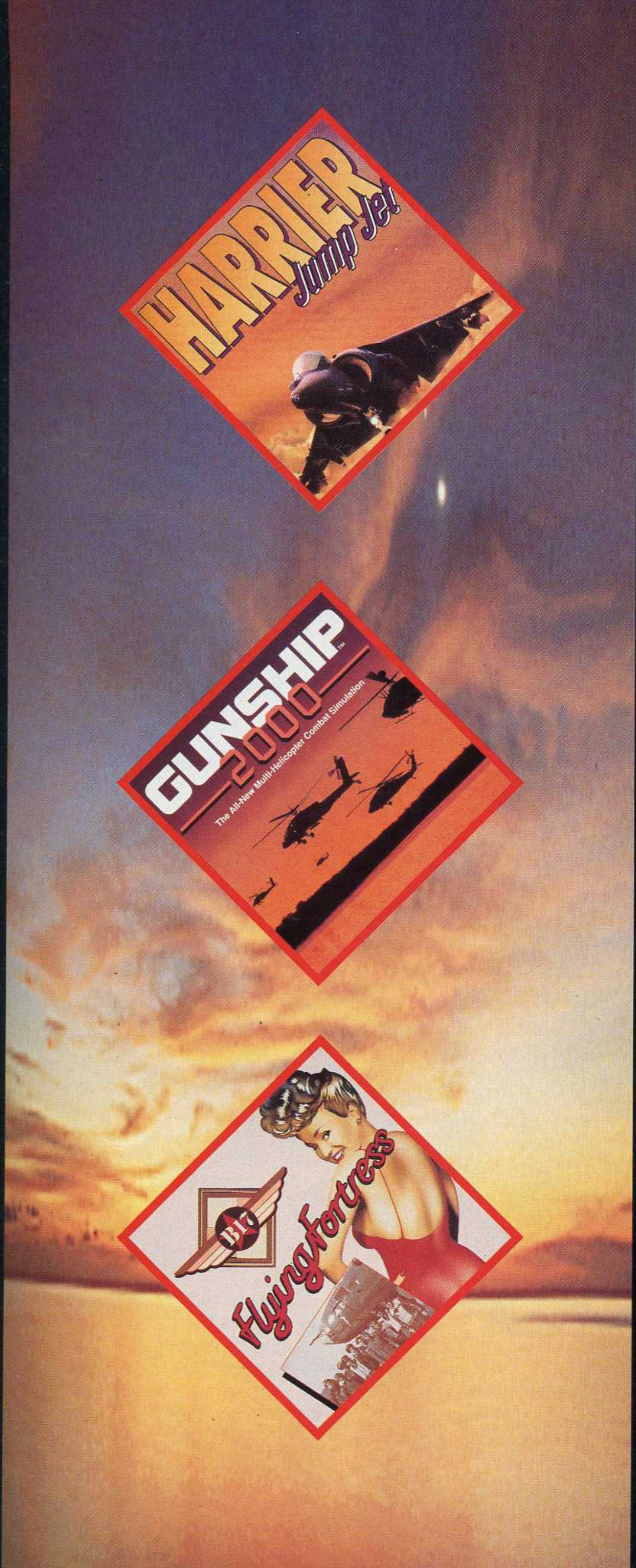
SUR LANSAY ENTERPRISE:
Cuthbert in Space - Williamsburg - Jerusalem - Mansion - Lands of Havoc

SUR SINCLAIR QL:
Hopper - Lands of Havoc - Cuthbert in Space

SUR ATARI ST:
Lands of Havoc - Disk Help - Electronic Pool - Trivia Challenge - Karate Kid II - Goldrunner - Jupiter Probe - Battleships - Return to Genesis - Leatherneck - StarRay - Spitting Image - Bad Company - Dogs of War

SUR COMMODORE AMIGA:
Karate Kid II - Goldrunner - Jupiter Probe - Battleships - Return to Genesis - The Sentinel - Leatherneck - Spitting Image - Fright Night - Dogs of War - Fire and Brimstone - James Pond - James Pond 2 - Aquabatics - James Pond 3 (bientôt)

Vol en première classe



En tant que maître de la simulation de vol, MicroProse représente la norme du divertissement aérien. Les trois jeux présentés ci-contre, par exemple, possèdent des caractéristiques que les autres producteurs ne peuvent qu'imiter. Et tous ces titres prestigieux sont disponibles sur Amiga.

De la formidable Forteresse Volante de la Seconde Guerre mondiale, au Harrier à décollage court et atterrissage vertical qui s'est illustré lors de conflits plus récents, ces simulations sont caractérisées par des graphismes et des possibilités de jeu inégalés. Vous prendrez le contrôle de l'action passionnante dès que vous chargerez le jeu. Dans des appareils aussi réalistes que ceux-ci, seule votre imagination pourra mettre un frein à vos rapides progrès dans les cieux.

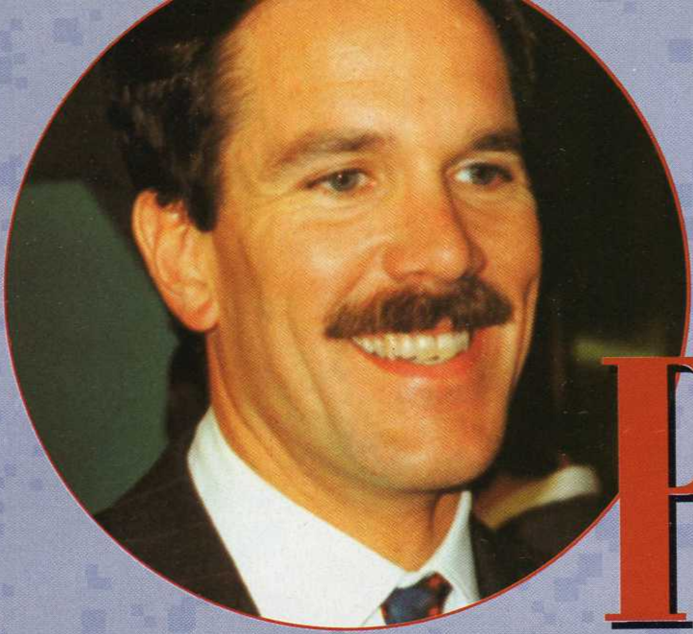
Où que vous vouliez aller, et qui que vous vouliez affronter, choisissez MicroProse. Puisque vous trouverez ce qu'il y a de mieux chez votre fournisseur Amiga, pourquoi voler en classe économique alors que vous pouvez voler en première?

MICROPROSE®

Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. R.U. Tél: (+44) 666 504 399.

INTERVIEW



Ed Heinbockel

Ed
Presid

Le nom de cette société d'édition américaine n'est pas encore très connu; créée tout récemment, Tsunami a déjà sorti de très bons titres comme Ringworld ou Protostar que vous avez pu voir en test dans Joystick. Actuellement les programmeurs de Tsunami travaillent sur de nouveaux jeux, l'occasion de discuter avec le boss de la boîte.



Protostar (PC)



Blue Force (PC)

Votre compagnie s'est formée récemment; en Europe, votre nom n'est connu que depuis peu. Pourquoi ce nom de Tsunami, avec cette consonance Japonaise?
L'aventure Tsunami a démarré pendant l'été 91. Nous cherchions un nom qui symboliserait parfaitement l'essence même de ce que nous pensons être notre mission. Pour simplifier, Tsunami signifie force vive, ce qui nous décrit assez; de plus, le nom sonne très bien.

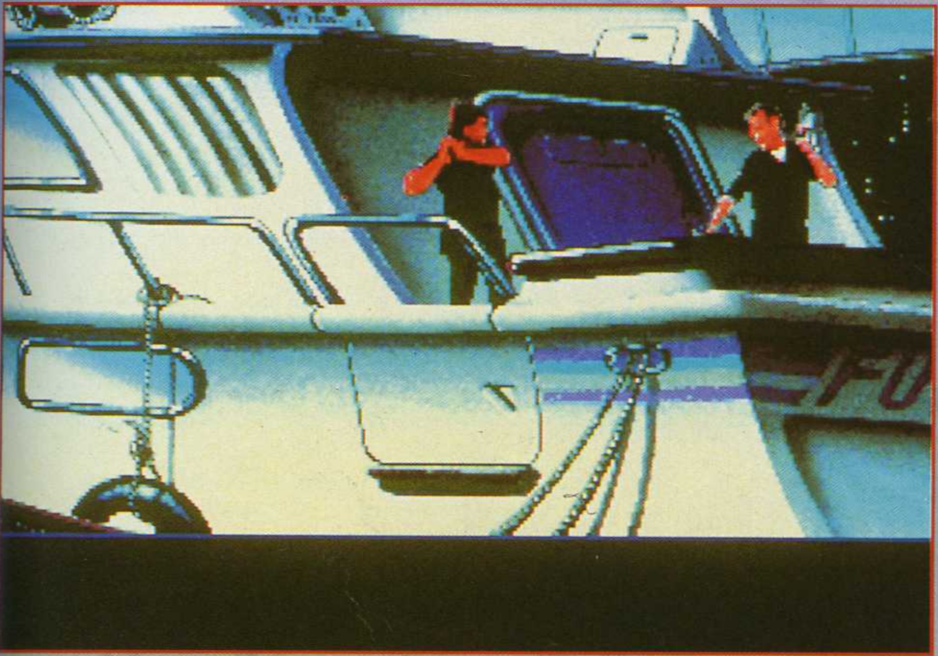
Est-il exact que votre société est partiellement constituée d'anciens membres de Sierra et de Lucas Arts?
Nous avons essayé de constituer un groupe d'individus provenant de divers horizons, aux expériences passées les plus variées possible. Approximativement 50% de nos employés sont effectivement "passés" par Sierra à un moment de leur carrière. Les autres personnes viennent de la télévision ou de la production de films par exemple. Tout cela fait une base créative riche.
Par contre, il est inexact que certains de nos employés ont travaillé chez Lucas Arts.

Est-ce que Tsunami vise un marché particulier, principalement le jeu d'aventure?
Nos cibles sont aussi variées que possible; dans la section loisirs, nous essaierons d'aborder tous les types de jeux. Ringworld, Protostar et Blue Force sont trois produits très différents, même s'ils ont une préoccupation commune: être réalisés autour d'un scénario bien charpenté. Notre but est un peu de réactualiser l'art ancien des raconteurs d'histoires.

Heinbockel
ent de Tsunami



Blue Force (PC)



Pour la réalisation de Ringworld, de quelle nature ont été vos contacts avec l'écrivain Larry Niven?
Ringworld fut une grande expérience pour tous les membres de Tsunami. Le rôle de Mr Niven, tout au long du projet, était de critiquer le scénario de Ringworld; puis nous avons eu sa bénédiction pour le lancement de la version finale. Sa participation nous a été très bénéfique, plusieurs personnes de Tsunami étaient déjà fans des livres de Larry Niven. Pour eux, en particulier, travailler avec l'auteur était un grand honneur.

L'année 93 s'annonce déjà comme une grande année pour le jeu d'aventure. Vous avez de l'expérience dans ce domaine, mais pensez-vous amener des idées originales au public avec vos futurs produits?
Ringworld est notre premier pas vers une nouvelle génération de jeux. Nous nous sommes donné beaucoup de mal pour garder l'intégrité et la consistance des mondes créés par Larry Niven, tout en intégrant les éléments de cinématique. Nous estimons avoir atteint notre but, en offrant un véritable intérêt de jeu plutôt que des énigmes frustrantes. Nous insistons énormément sur ce point, nous pensons que les joueurs aiment s'ouvrir d'autres horizons tout en s'amusant.

Vous profitez de l'expérience des programmeurs/designer de Police Quest qui travaillent actuellement sur un nouveau programme, Blue Force. Pensez-vous qu'il est maintenant important d'avoir de l'expérience dans le domaine que l'on veut aborder sous la forme d'un jeu? Par exemple, pour Blue Force, le designer est un ancien policier.
Oui, les experts sont de plus en plus impliqués dans les développements de jeux. Il n'y a rien de mieux qu'utiliser sa propre expérience comme référence.
Blue Force illustre parfaitement le vie dans les forces de Police, jour après jour, évènement après évènement. Comme un programme télé, le jeu se dévoile au fur et à mesure que le joueur avance. Jim Walls et Cheryl Cornelius sont les deux personnes qui programment et dessinent Blue Force. Jim a créé la série Police Quest et Cheryl travaillait déjà avec lui.

INTERVIEW

Ed Heinbockel



Blue Force est une véritable aventure policière, sans doute la meilleure du genre. Si la vie d'un policier est aussi dangereuse que nous l'a décrite Jim Walls, il n'y a pas assez d'argent sur Terre pour que je fasse ce métier! Je sais ce que Jim a voulu dire en écrivant cette histoire. Les flics font ce qu'ils font parce qu'ils y sont obligés. Ils ont ça dans le sang, et les joueurs auront ça dans le sang également après avoir joué à Blue Force. En un mot, Blue Force est puissant.

Dans votre compagnie, le développement d'un jeu est un vaste programme collectif, comme chez Sierra, où disposez-vous de plusieurs petites équipes?
Notre stratégie est de réaliser des programmes aussi nombreux que variés. Jetez un œil à nos premières réalisations. Chaque produit Tsunami se suffit à lui-même. Tout cela peut être réalisé grâce aux efforts communs d'une équipe soudée, tout le monde travaille dans la même direction, de façon homogène.

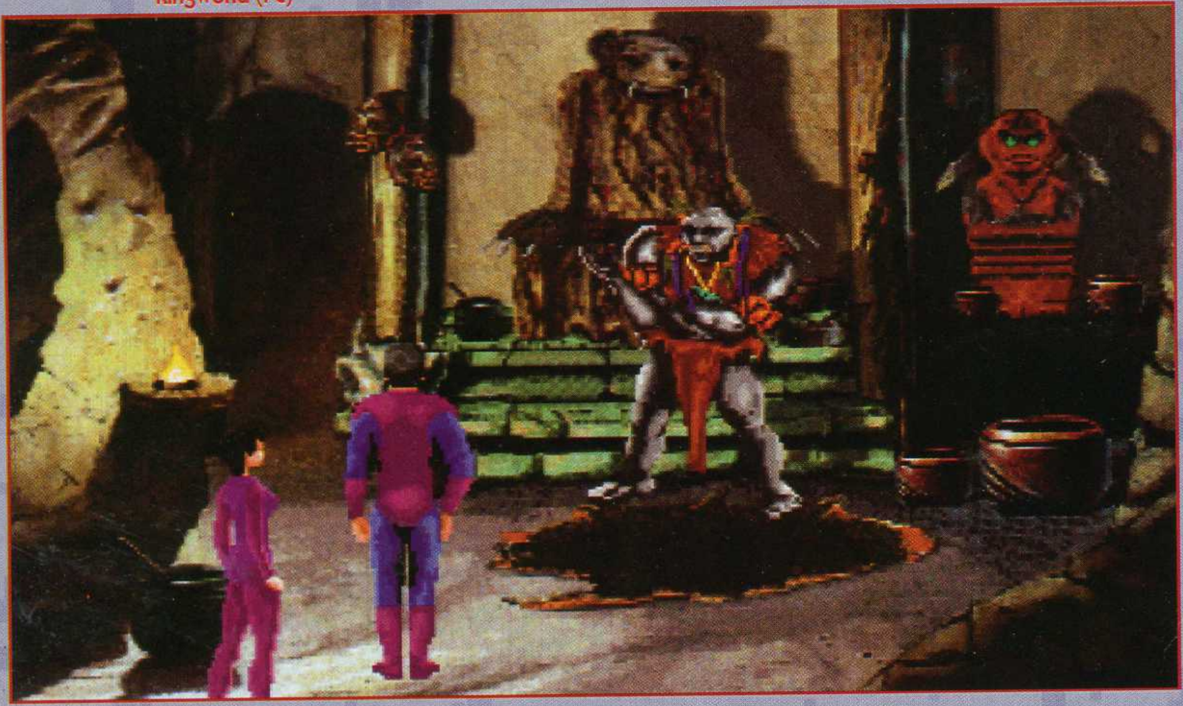
Sentez-vous que les autres éditeurs spécialisés dans le jeu d'aventure ont tendance à s'endormir sur leurs lauriers, sans innover? Pensez-vous qu'il y a encore beaucoup de domaine à explorer avec le jeu d'aventure?

Il est toujours plus simple de refaire la même chose en retravaillan uniquement le scénario, les graphismes. Les limites ne sont impo sées que par le niveau de créativité des programmeurs.

Vous ne travaillez que sur PC, ou pensez-vous à d'autres fo mats?
Pour l'instant, nous sommes totalement lancés dans le monde du P mais nous pensons énormément au CD Rom, par exemple, et toutes les machines qui utilisent cette technologie.



Ringworld (PC)

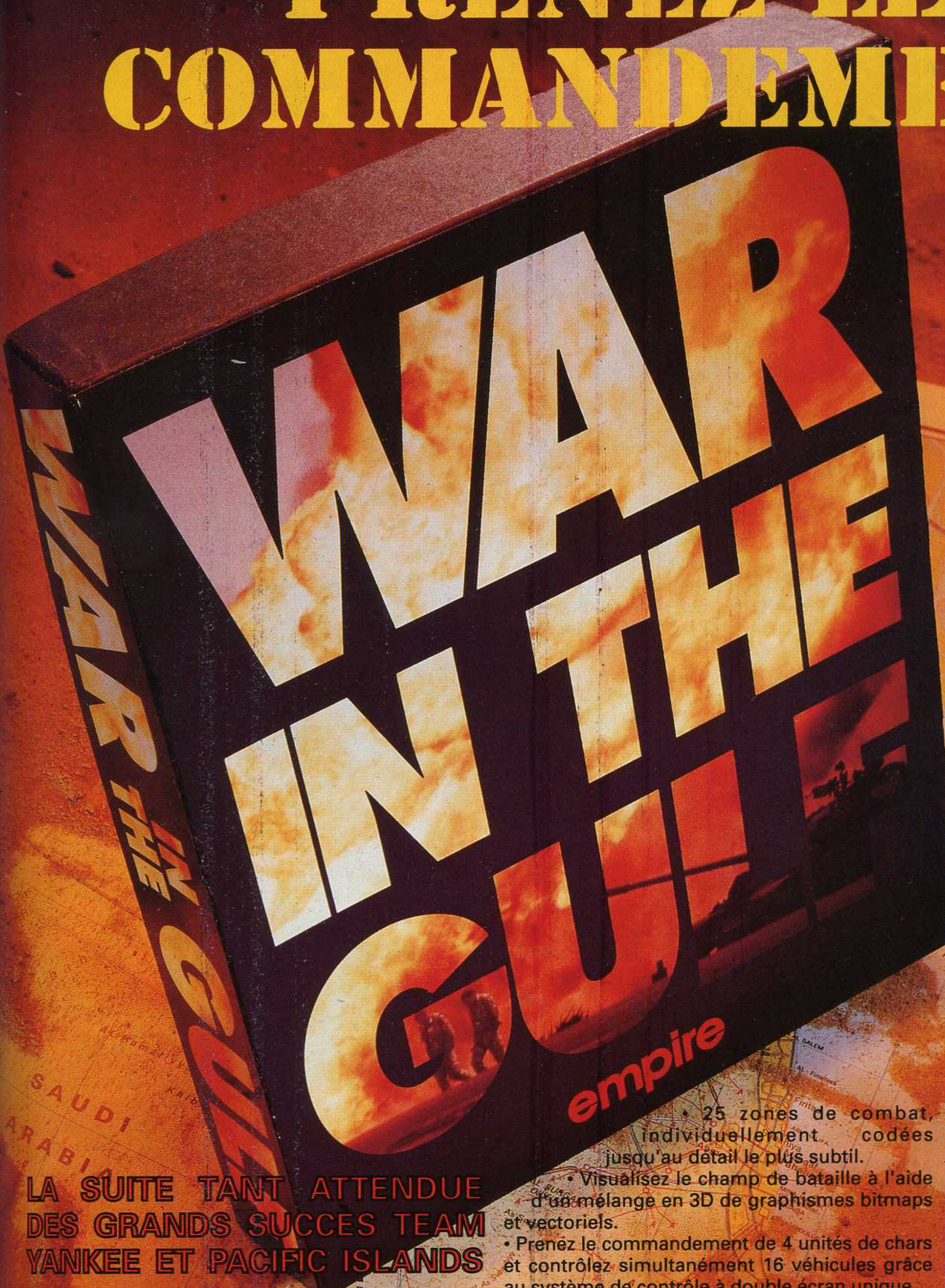


Pour vous, les graphismes et l'int face du jeu sont-ils aussi impo tants que le scénario?
Il est très difficile de pousser dava tage dans un domaine au détrime d'un autre. Le projet tout entier n'a force que si tous ses aspects sont très bonne qualité. Les faibless déteignent sur le jeu tout entier.

Pour conclure, vos jeux vont- intégrer des séquences d'action d'arcade; allez-vous diversif encore plus votre stratégie?
L'une des raisons qui fait que no sommes encore plus excités par projets en cours que par les anci vient du fait que, justement, le thèmes sont plus diversifiés. Le ciel notre limite, nous ne nous arrêtero pas en si bon chemin.

PROPOS RECUEIL PAR DEREK DELA FUEN

PRENEZ LE COMMANDEMENT





• 25 zones de combat, individuellement codées jusqu'au détail le plus subtil.
• Visualisez le champ de bataille à l'aide d'un mélange en 3D de graphismes bitmaps et vectoriels.
• Prenez le commandement de 4 unités de chars et contrôlez simultanément 16 véhicules grâce au système de contrôle à double écran unique.
• A votre disposition, la technologie militaire la plus récente: appareils de pointage laser, imageurs à infrarouge, missiles TOW, HEAT et SABOT.
• Libérez les villages koweitiens, capturez les puits de pétrole et perturbez les lignes de ravitaillement dans le désert.
• Etablissez des champs de mines et faites appel aux barrages d'artillerie.

LA SUITE TANT ATTENDUE DES GRANDS SUCCES TEAM YANKEE ET PACIFIC ISLANDS

1995...La Garde Républicaine irakienne occupe les champs pétrolifères du nord du Koweit. War in the Gulf vous fait previvre les aventures d'une unité d'elite de chars M1.

REALISTE...CAPTIVANT...

THE ULTIMATE BATTLEFIELD SIMULATION

DISPONIBLE POUR IBM PC, AMIGA & ATARI ST

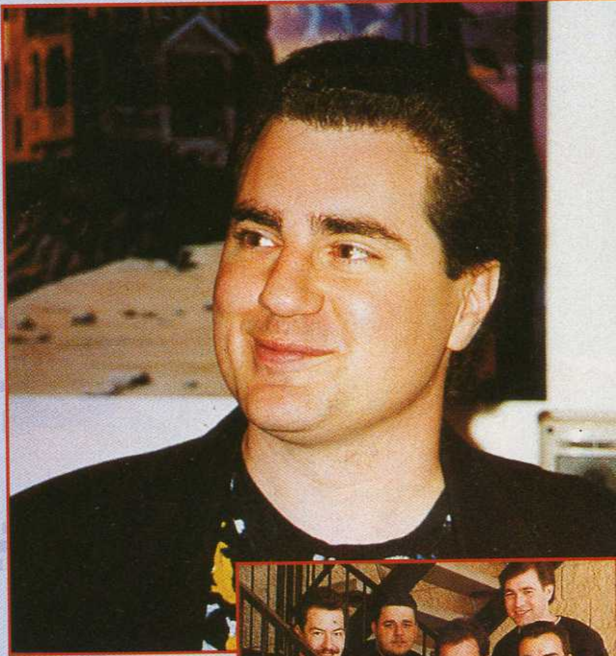
Empire Software, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 0DA. Telephone: 081-343 9143

empire


Lands of Lore

Interview de Brett W. Sperry

Westwood Studios n'arrête plus de nous sortir des hits, des Eye of the Beholder à Dune II, en passant par Legend of Kyrandia. Et ils ne sont pas prêts de s'arrêter là. Brett W. Sperry, le directeur, a bien voulu nous confier les secrets de Lands of Lore et de Kyrandia 2. En prime, vous connaîtrez tout de leur façon de travailler.



Comment a commencé l'aventure de Westwood Studios ?
Westwood a été créé par Louis Castle et moi-même en 1985. Nous avons engagé notre premier programmeur, Barry Green, au mois d'août de cette année-là. Westwood a commencé avec des conversions de C64 en Mac, ST et Amiga. Ce n'étaient pas de simples adaptations, mais de vraies réécritures et les jeux étaient en fin de compte meilleurs que les produits originaux. Nos premières créations étaient Mars Saga, Questron II, Hillsfar, Battletech I et II, Nightmare on Elm Street.

Que pouvez-vous ajouter qui pourrait intéresser le public ?
Lands of Lore est divisé en huit chapitres, chacun comportant plus ou moins quatre "actes" ou zones à explorer. Dans l'introduction, nous voyons un scout délivrer un message au Roi Richard. Scotia, une sorcière de l'armée sombre, a trouvé le Nether Mask. Ce Nether Mask est un anneau qui permet à Scotia de se cacher ou de "masquer" son apparence réelle. Elle se faufile ainsi (sous la forme d'un corbeau noir) dans Gladstone Keep pour empoisonner le roi Richard. Scotia voulait dérober le Shard of Truth (un autre anneau d'une formidable puissance) de Richard car c'est l'un des deux artefacts magiques qui permettent de détruire le Nether Mask. Heureusement, le joueur pourra faire fui[r] Scotia et l'empêcher de voler le Shard of Truth, mais non d'empoisonner le Roi. Le joueur doit trouver un antidote pour Richard et détruire le Nether Mask.
Sur le plan technique Lands of Lore bénéficie de mouvements plus fluides, d'un nombre de créatures, d'objets et de





Kyrandia II

Westwood Studios

PAR DEREK DELA FUENTE

lieux à explorer plus important que EOB. Le scénario est le meilleur que nous ayons jamais écrit, et la sorcière Scotia est sans doute notre méchant personnage le plus abouti.


Kyrandia II



Kyrandia II

Avez-vous beaucoup travaillé sur l'interface et ajouté une meilleure interactitivité (comme dans Utlima) que pour les EOB ?

L'interface de Lands of Lore est supérieure à celle de nombreux jeux car elle est très facile à assimiler et comporte peu de boutons et de commandes à apprendre. L'inventaire se trouve sur l'écran principal et fonctionne uniquement à la souris. Les combats et la magie sont très faciles à utiliser, ne requérant généralement qu'un seul clic de souris. Il y a beaucoup plus d'interactivité avec les personnages et l'univers, mais nous n'allons pas aussi loin qu'Ultima VII car nous pensons que ce niveau d'informations intensives n'est pas amusant. Si vous devez noter tous les indices, lieux, et noms juste pour jouer, vous ne jouez plus du tout. Cela devient un travail.

Legend of Kyrandia a été un grand succès. Le jeu marche grâce à sa simplicité. Quand verrons-nous Kyrandia 2 ? Qu'envisagez-vous d'ajouter ? N'y aura-t-il que le scénario qui changera ?

Kyrandia 2 sortira sur PC en Novembre 93. Kyrandia 1 a été un grand succès pour nous et nous en avons tiré la leçon. K2 sera plus grand et plus passionnant. Il utilisera la même interface et sera donc simple et facile à manier. Dans tous nos jeux, nous essayons de surprendre le joueur et de lui offrir de nouvelles choses à découvrir. Nous ne mettons pas l'accent sur l'interface mais sur le plaisir de jouer et le monde lui-même. K2 réunit tout ça. L'intrigue est différente : le personnage principal est Zanthia, mais Malcom n'est plus le méchant.

Vous travaillez sur de nombreux projets. Formez-vous des équipes ou partagez-vous les idées et les ressources ?

Nous avons actuellement trois titres en développement sur micro : Lands of Lore et Kyrandia 2 sur PC et PC CD-Rom, Command & Conquer sur PC. Nous développons aussi deux titres pour consoles. Chaque projet est développé par une équipe de huit ou neuf personnes. Généralement, il y a deux programmeurs, trois graphistes, un musicien, un concepteur/auteur et un producteur. Tous les développements sont effectués à Westwood Studios. Les équipes se consultent mutuellement. C'est un environnement très ouvert et très amical. Plusieurs de nos équipes ont travaillé comme groupe sur un certain genre sur plus de trois ans. Tous les groupes utilisent et partagent les départements graphique, audio et test.

Comment réagissez-vous face à la montée du CD ?

Le CD-Rom est génial pour nous car nous détestons les textes. La voix humaine est tellement plus puissante et plus émotionnelle que


Lands of Lore



Lands of

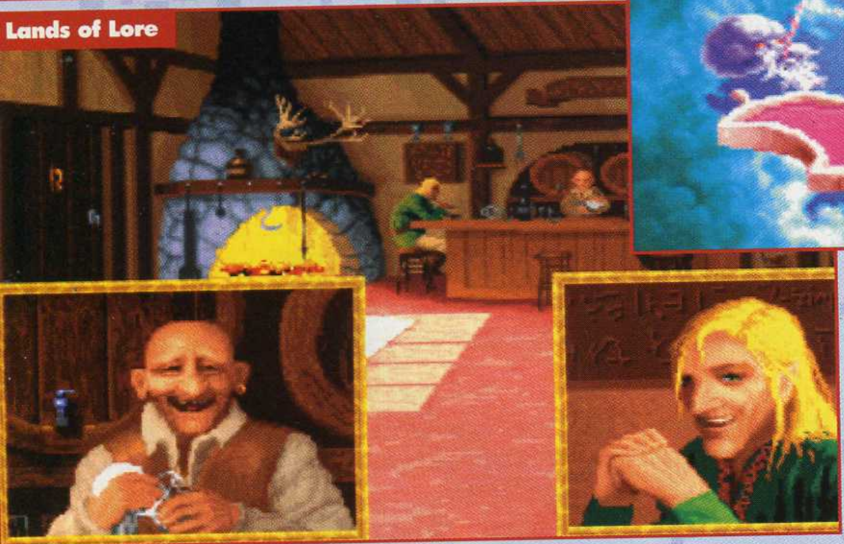
du texte, il n'y a aucune comparaison possible. Entendre les personnages de Kyrandia parler était tellement plus enrichissant et amusant que je ne pourrais plus revenir aux textes. Le CD-Rom nous permet de réaliser des jeux beaucoup plus passionnants. J'espère que le prix continuera à baisser car tout le monde devrait posséder un lecteur de CD-Rom. Ces deux dernières années, tous nos jeux ont d'abord été conçus sur CD-Rom, et notre méthode de conception a changé pour incorporer cet aspect. Il y a de meilleures musiques, des voix, et nous sortons des jeux de plus en plus longs grâce à ce changement dans notre façon de voir.


Lands of Lore

Kyrandia est fini sur CD-Rom. Pensez-vous que seule la bande sonore suffit pour que ceux qui possèdent déjà la version disquettes soient séduits ou est-ce seulement réservé aux nouveaux utilisateurs ?

Seulement la bande sonore ?! En ajoutant de nouvelles musiques et en engageant des acteurs professionnels, le jeu sera complètement transformé. Il n'y avait pas assez d'émotion dans la version texte car vous dites une chose et le joueur l'interprète comme il le veut. Avec la version "parlante" il y a moins d'interprétation et moins de risque de confusion. De plus, les acteurs professionnels que nous avons engagés ont fait un excellent boulot, c'est un réel émerveillement d'entendre les personnages de Kyrandia naître littéralement. La version CD est aussi bien pour les nouveaux utilisateurs que pour les anciens joueurs. J'aurais voulu sortir la version CD en même temps que la version disquettes. Tester et maîtriser un CD est un travail lent et intensif. Pour Lands of Lore, nous espérons sortir la version CD-Rom dans les trois mois qui suivent la sortie de la version disquettes.


Lands of Lore


Lands of Lore


Lands of Lore

La plupart de vos jeux sont soit des jeux d'aventure, soit des jeux de rôles. Allez-vous vous lancer dans d'autre genres ?

Dune II était notre premier jeu de stratégie en temps réel et il a eu beaucoup de succès. Nous voulons créer une nouvelle gamme de jeux utilisant le système similaire à Command & Conquer. C'est prévu pour janvier 94 sur PC. A part cette exception, nous collons aux jeux d'aventure et de rôles.

Que pensez-vous de la 3DO et développez-vous pour cette machine ?

La 3DO est vraiment intéressante, mais à 700$, elle est trop chère. Il y a trop de différences entre la CDI-2 et la 3DO. Je ne suis pas sûr de la réaction du public mais nous, dans le monde de la programmation, l'aimons. C'est une machine très puissante et elle nous permet de faire des choses qui ne seraient pas possible sur PC, comme en full motion video.

Quels sont les jeux préférés à Westwood ?

X-Wing, Alone in the Dark, Civilization, Wolfenstein 3D, Wing Commander, Dungeon Master, Ultima IV, Bard's Tale I, Zork I et II...

Quand pourrons-nous voir Kyrandia 2 et Lands of Lore ? Quels sont les autres produits prévus ?

Voici une liste des produits que nous allons sortir d'ici huit mois:
. Dune II sur Amiga en mai 93
. Lands of Lore sur PC en juin/juillet 93
. Lands of Lore sur PC CD Rom en septembre 93
. Kyrandia 2 sur PC en septembre/octobre 93
. Kyrandia 2 sur PC Cd Rom en décembre 93
. Command & Conquer sur PC en janvier 94.


Lands of Lore

NE DANS L'ESPRIT DE SYD MEAD

UNE NOUVELLE FORME DE DIVERTISSEMENT

L'Ultime jeu de Guerre Planétaire qui reflète la vie réelle, mais qui permet néanmoins aux joueurs de s'échapper vers les mondes dont ils ont seulement rêvés...







- Une superbe simulation non-linéaire, dans un environnement économique réaliste.
- Plus de 9 méga-octets de séquences animées fantastiques.
- Cellular Automata, une nouvelle caractéristique unique où chaque personnage possède sa popre vie, sa propre motivation et ses propres règles.
- Maelstrom comprend une multitude d'ordinateurs, de type d'armes et de classes de navire qui peuvent être configurés de multiples façons.
- Tous les ordinateurs ont des modèles d'intelligence et des aptitudes de tâche différents.
- Armez votre navire de bataille à partir d'une vaste gamme d'armes.





IBM PC et Amiga

MAELSTROM N'EST PAS FAIT POUR LES LACHES, QUAND VOUS PERDEZ - VOUS MOURREZ...

Empire - distribué par: Innelec 45 Rue Delizy,

Interplay™

INTERPLAY

BRIAN FARGO, PRESIDENT D'INTERPLAY



Interplay va bientôt fêter son dixième anniversaire. En tant d'années, quel est le changement majeur, d'après vous, qui a agité l'industrie du jeu?
Au début, une personne pouvait travailler sur une idée et réaliser le soft pratiquement entièrement tout seul; maintenant, il faut des spécialistes dans tous les domaines abordés par un même jeu. Il est tout naturel qu'Interplay soit passé d'une simple équipe de développement à un large studio rempli d'employés. Cette évolution est valable pour toute l'industrie. Avant, le même mec pouvait débarquer avec une idée, un concept, puis il le programmait, s'occupait même des graphismes ou encore de la musique. Maintenant, cela n'arrive jamais plus, ou alors c'est très rare et pour des programmes comme Tetris qui sont, effectivement, des softs d'une seule personne. C'est sûrement le changement principal.

Comment êtes-vous entré dans le monde des ordinateurs? Etes-vous toujours impliqué dans la programmation des jeux?
Non, je ne touche plus du tout à la programmation. Je joue beaucoup, par contre, aux jeux des autres sociétés également. Je produis un ou deux jeux par an environ, celui du moment s'appelle Stone Keep. Juste avant, je m'occupais de Battlechess.

Pour quelle raison avez-vous installé vos propres bureaux en Grande-Bretagne alors qu'Interplay est basé aux USA?
Personne ne peut prendre soin de nos produits comme nous le faisons nous-mêmes, il est donc préférable d'ouvrir des bureaux en Grande-Bretagne pour agir exactement comme nous agissons aux States.

Vous éditez maintenant sur pratiquement tous les formats d'ordinateurs et de consoles. Y-a-t-il une machine que vous privilégiez, ou essayez-vou[s] de créer les jeux afin qu'ils soient adaptables su[r] toutes les bécanes?
Nous essayons de créer des jeux qui repousser[nt] les limites des machines. Si nous pouvons l[e] faire, nous passons alors à une autre machine. Nous avons des softs sur Super Nintendo, pa[r] exemple, que vous ne verrez jamais sur PC et vic[e] versa. Cela s'appliquera aussi aux nouvelle[s] gammes de machines qui arrivent comme la 3D[O] ou les bécanes CD-Rom.
Je n'ai de préférence pour aucune des machine[s] sur lesquelles nous bossons actuellement. Si j'[ai] envie de jouer, je choisis en fonction de mon hu[-]meur. Si je me sens sérieux, je m'oriente vers u[n] soft PC et si j'ai envie de m'amuser et de faire un[e] petite pause, je branche une console.



Alison absolument ravie de nous faire visiter les locaux d'Interplay.

Avez-vous eu du mal à acquérir la licence de Star Trek, quelle liberté vous est laissée par les propriétaires du titre? Utilisez-vous les scénarii des films et de la série ou avez-vouS créé vos propres intrigues?
Il était très difficile d'obtenir la licence. En fait, nous l'avons obtenue par l'intermédiaire de Konami. Au début, Paramount ne voulait absolument pas nous parler. Konami possédait déjà la licence, nous sommes allés les voir en disant que nous aimions le concept de Star Trek et que nous voulions développer un soft utilisant le thème, sur Nintendo, et pour eux. Pas en tant qu'éditeur, mais en tant que développeur. Ensuite, ils devaient nous céder la licence pour les ordinateurs.
Nous leur avons fait du très bon boulot sur la version console et ils ont accepté.
Le premier jeu Star Trek n'était pas basé sur un épisode donné, nous avons plutôt essayé de recréer toute l'ambiance de la série. Certains l'appellent un Simulateur de Série TV, c'est exactement ce que nous souhaitions. C'est pour cela que les jeux sont écrits sous forme d'épisodes, vous en finissez un, puis vous passez à l'autre, puis à l'autre, etc...
Nous avons pioché des idées dans nos épisodes préférés, puis nous avons brodé pour en faire des scénarii de jeux. L'épisode Harry Mud était excellent, ce personnage, l'un de nos préférés, n'apparaît qu'une fois dans la série télé alors que nous l'avons casé plusieurs fois dans nos propres épisodes.
Nous n'étions pas les premiers à porter Star Trek sur ordinateur, Paramount avait donné la licence à Simon and Schuster, une de leur propre division. Leurs efforts furent malheureusement récompensés par de véritables flops, et, du coup, Paramount ne croyait plus du tout qu'il était possible de faire marcher un jeu Star Trek. Nous avons réussi à retransmettre ce qui rendait la série excellente.

Vous vous orientez de plus en plus vers le CD, pensez-vous que ce sera le média principal des années 90s?
C'est certain. Que ce soit le CD ou le Laser Disque, ce sera le disque de stockage adapaté aux médias. L'idée de lire du texte sur un moniteur n'est pas très amusante. Les gens veulent écouter et regarder de beaux graphismes, il n'y a que le CD pour nous offrir ça. Avec toute cette capacité de stockage, nous pouvons mettre plus d'émotion dans un jeu, lui donner plus d'impact.

Qu'est-ce qui vous intéresse le plus dans la machine 3DO? Prévoyez-vous déjà des titres pour cette bécane?
Cette machine est véritablement Multi-Média et sera bien à sa place au milieu du salon de la maison familiale. Nous espérons que les gens qui n'étaient pas intéressés par les ordinateurs, trouveront ces nouvelles machines excitantes.

Combien de programmeurs et de graphistes travaillent actuellement pour Interplay? Allez-vous installé des équipes de développement en Europe?
Dans nos bureaux Californiens, 65 personnes travaillent sur le développement. Nous n'avons encore rien planifié, nous ne savons pas quand nous installerons des équipes en Europe mais j'imagine que cela arrivera un jour, effectivement.

Pensez-vous que le CD soit la phase finale de l'évolution des ordinateurs (à part l'amélioration de la vitesse des processeurs)?
Je ne pense pas qu'il puisse y avoir une fin à ce genre d'évolution. Par contre, il est évident que le CD est la bonne direction à suivre, à la fois pour les micros et pour les consoles. Il faut qu'il y ait une certaine compatibilité entre les deux formats. Nous avons déjà des CD sur tous les formats, j'espère que cette tendance continuera son chemin.

Avez-vous l'intention de vous diversifier, de faire des jeux dans d'autres catégories, simulations de vols etc...?
Nous sommes déjà une compagnie qui ne se limite pas à une seule catégorie et il est assez difficile de nous cataloguer; vous pouvez être sûr que si l'on nous apporte une bonne idée de simulateur, nous le ferons. Nous n'essayons pas de faire comme ces compagnies qui cherchent à grossir à tout prix, 30 jeux cette année, 40 la suivante et ainsi de suite. Nous nous contentons de 5 ou 6 titres par an pour offrir le meilleur au public.

Généralement, combien de temps demande le développement d'un jeu et combien de personnes travaillent sur le projet?
Notre temps moyen de développement est de 14 mois. Par exemple, 15 personnes étaient concernées directement par le développement de Rag to Riches, 5 travaillaient à temps plein. Stone Keep, l'un de nos prochains produits sur lequel nous gardons le silence total, un très grand soft qui fera date, emploiera jusqu'à 50 personnes.

De quelle manière Buzz Aldrin s'est-il impliqué dans le soft qui porte son nom? Et pourquoi avez-vous décidez de réaliser ce jeu?
Sur le projet Buzz Aldrin, nous avions un gars appelé Fritz qui avait étudié les programmes Spatiaux pendant 10 ans et a créé des tonnes de maquettes. Buzz est arrivé pour nous donner d'autres informations qu'il est impossible d'avoir dans les livres.

Pensez-vous obtenir les licences d'adaptations d'autres livres de Tolkien, comme le Silmarillion?
Il n'y a rien de prévu à ce sujet pour le moment. Nous continuons à travailler sur Lord of the Rings 3, et le quatrième épisode devrait suivre peu après. Nous aimerions revenir en arrière et approfondir certaines parties des Terres du Milieu que nous avons juste survolées. Ce serait tellement plus excitant.
Nous ne chassons jamais les titres. A Interplay, nous sommes de grands fans de Tolkien, et nous avons décidé de n'adapter que quelques-uns de ses titres.
J'ai eu l'idée de Castles en regardant une émission sur les châteaux forts, qui expliquait qu'il s'agissait de véritables machines de guerre. On ne peut savoir d'où viendra l'inspiration pour un jeu, cela peut provenir de la télé, ou même de la musique. Nous avons même des idées en regardant les jeux des autres.

Les programmeurs et les graphistes d'Interplay en pleine partie de «cache toi derrière le rideau!»



INTERPLAY

THE LORD





Voici le véritable premier produit CD Rom Interplay, pensé et écrit pour ce nouveau support. Pour l'instant le marché du CD-Rom n'est pratiquement que rempli de softs qui sont en fait des ressorties avec des musiques supplémentaires et un film animé en introduction. The Lord of the Rings version CD affiche, lui, des animations plein écran, ou presque, tout au long du jeu, avec voix enregistrées en digital.
La voix du narrateur, par exemple, a été enregistrée en studio par un acteur professionnel. L'histoire n'en est que plus captivante.

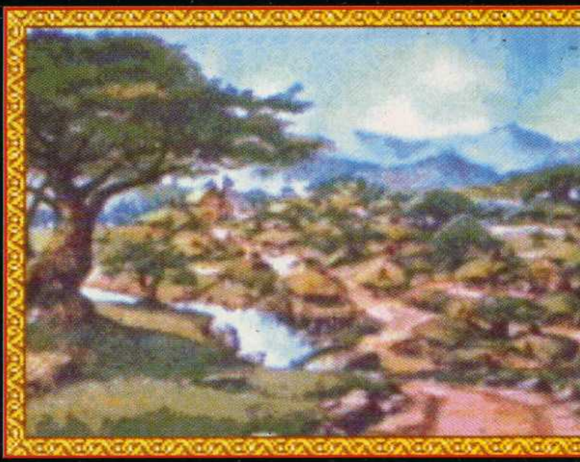
Le scénario du jeu est bien sûr tiré des ouvrages de Tolkien, et jettera le joueur dans une quête où il devra se débrouiller pour détruire un anneau ayant le pouvoir de disloquer les Terres du Milieu.
Le joueur devra assumer le rôle de leader d'une troupe regroupant des elfes, des nains et un sorcier. Chaque personnage a sa propre personnalité, son propre caractère. Vous devrez tenir compte des capacités de chacun, des caprices, des peurs et des faiblesses qui peuvent surgir à tout moment de votre aventure qui vous fera traverser de nombreux décors qui vous mèneront jusqu'aux Mines de Moria.
Vous contrôlerez donc totalement Frodo Baggins, et grâce à son moteur d'intelligence artificielle le programme s'occupera de faire agir les autres personnages de façon logique par rapport à vos intentions. Par exemple, si vous lancez Frodo dans un combat, les autres se battront également en utilisant au mieux leurs compétences propres.



OF THE RINGS

CD ROM P







Interplay a misé énormément sur cette intelligence des personnages qui apporte une bonne grosse dose de réalisme à l'aventure The Lord of The Rings. Mais l'aspect graphique est lui aussi particulièrement soigné, et un bon millier de séquences d'animations accompagnent le jeu. La plupart d'entre elles sont d'ailleurs directement tirées du film animé de Ralph Bakshi, sorti il y a déjà pas mal de temps, et qui traitait, bien sûr, lui aussi de la quête du seigneur des anneaux.
Les graphismes du jeu proprement dit ne sont pas en reste, et affichent 256 couleurs, sur des scrollings multi-directionnels fluides.





**Dans un trou, vivait un Hobbit... Héros de cette h
Frodon vivait bien tranquillement dans la Conté
que n'arrive Gandalf le Gris.**

CD ROM PC · CD ROM MAC · AMIGA

STAR TREK



CD ROM PC

Le voyage épique du Star Trek Enterprise continue, et le voilà qui passe dans la galaxie étrange du CD Rom. Le jeu est basé sur des séquences des films, des bouts d'histoire, ainsi que sur quelques scénarios tirés des épisodes TV. Star Trek, le jeu, combine habilement la simulation de vol dans l'espace et le jeu d'aventure et d'exploration de l'espace.
Le joueur tient le rôle du capitaine Kirk et dirige l'Enterprise tout entier, tous les membres d'équipage. Il peut ainsi donner l'ordre à Scooty de pousser les moteurs et de se rendre en Warp 8. Par exemple. Imaginez ça, comme dans la série, vous allez pouvoir prendre le chou à Spock, l'envoyer promener n'importe où sur le vaisseau, essayer de lui faire dire le plus de fois possible que les humains sont des êtres étranges. Tout ce que vous voulez, genre:

« Allez balayer le couloir Monsieur Spock s'il vous plaît.
- Hein? quoi?
- Allez me balayer l'couloir, là, vite fait Monsieur Spock s'il vous plaît.
- Ça va pas? Vous avez complètement pété les plombs Capitaine?
- Que dalle espèce d'extra-terrestre pourri, va me balayer le couloir... et puis les chiottes également, tiens, ça te fera les oreilles.
- Ah... Mais... Les humains sont décidément très étranges...»

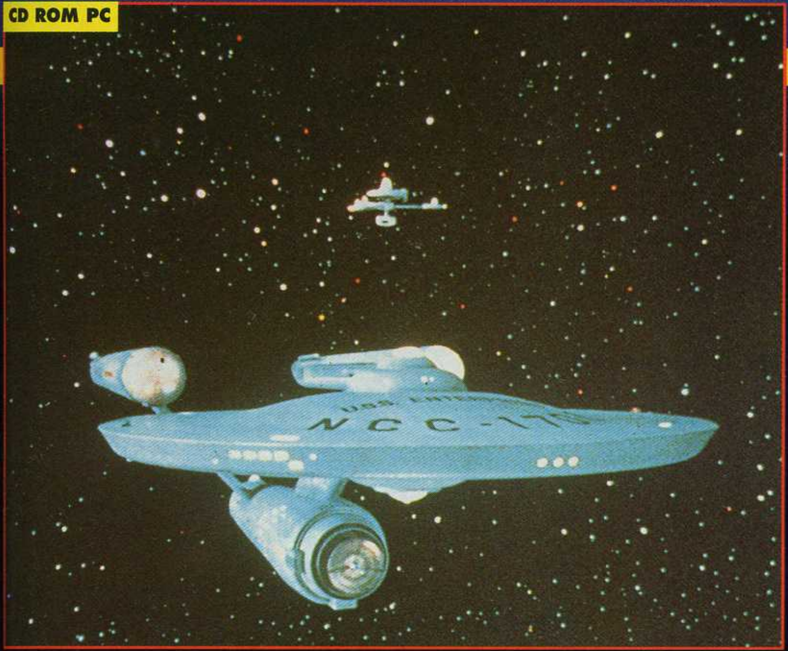
Le jeu est divisé en plusieurs épisodes qui n'ont aucun lien entre eux. Vous dirigez une bonne partie du vaisseau à partir du pont qui est affiché du point de vue du fauteuil du Capitaine Kirk, bien sûr. Vous pourrez ainsi surveiller Scott, Chekhov, Uhura et Spock en train de balayer.
«Qu'est-ce que vous avez à vous marrer comme ça Chekhov? Allez, hop, prenez un balai et direction l'couloir, avec Spock. Sans blague. Pas m'laisser emmerder par l'équipage, chuis l'capitaine de l'Enterprise moi».

CD ROM PC





CD ROM PC

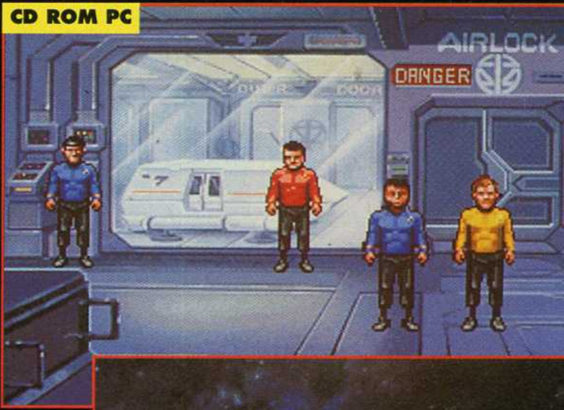




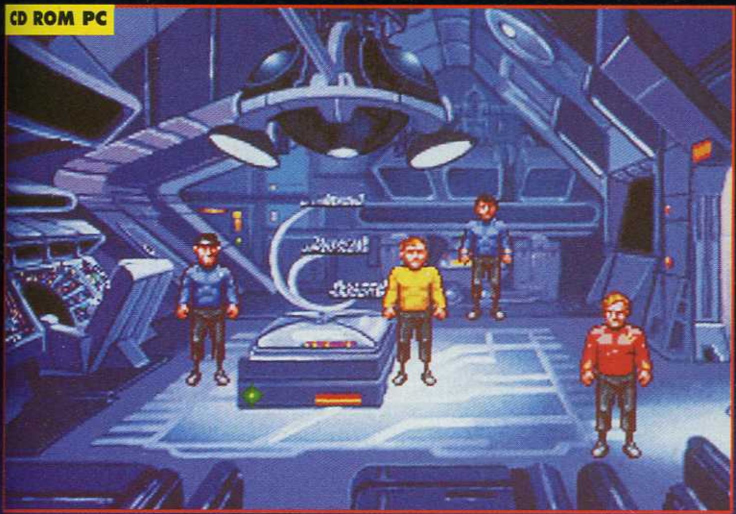


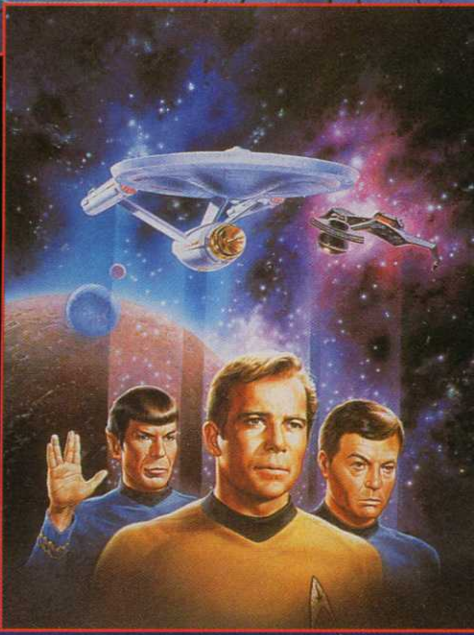
Les voix des personnages, pour les versions CD Rom, ont été enregistrées par la plupart des acteurs du film, notamment Leonard Nimoy et William Shatner. Les graphismes des personnages sont bien sûr inspirés des originaux en chair, en os et en sous-pull, et sont plus ou moins ressemblants.
L'interaction avec les personnage se limite au fait de leur donner des ordres, mais cela ne limite absolument pas les possibilités du jeu et l'impression de réellement diriger l'aventure. Au début de chaque mission vous obtenez des informations, notamment votre objectif, par le Star Fleet Command ou par un extrait du journal de bord du capitaine.
«Journal de bord du capitaine Kirk, USS Enterprise, secteur j'en-sais-rien, cadran j'en-ai-rien-à-battre. Monsieur Spock commence à me les briser sérieusement aussi l'ai-je enfermé dans le placard à balais. Il a encore fait un scandale pour des broutilles. Je sens que je vais lui faire la peau un de ces quatre. Bon, chuis claqué, je retourne me coucher.»
Tout se contrôle à l'aide de la souris, en cliquant sur les personnages par exemple.
Déplacez le curseur sur Sulu, appuyez, et hop vous avez la possibilité de vous mettre en orbite autour d'une planète.
La plupart des missions commencent par des combats dans l'espace un peu à la manière de Wing Commander. Ensuite vous pourrez vous téléporter sur des planètes inconnues, rencontrer des Aliens étranges.
«Journal de bord du capitaine Kirk, USS Blah Blah Blah, secteur Blah, cadran Blah Blah. Avons visité une planète habitée par des aliens étranges. Tous les bars étaient fermés. Sommes rentrés immédiatement.»
Une fois sur les planètes vous disposez alors de tout une autre panoplie d'actions possibles, comme regarder, prendre, ce genre de choses. L'exploration des planètes tient une très grande part dans le scénario du jeu.
C'est donc le premier titre de toute une série d'aventures Star Trek à venir, Interplay en prévoit d'ores-et-déjà d'autres qui utiliseront la même interface mais proposeront d'autres scénarios, d'autres graphismes. A ce propos, les graphismes ont souvent été scannés à partir de photos originales tirées des tournages TV ou ciné, puis retravaillés à l'écran, ce qui donne cette touche réaliste très agréable, cette ambience.

CD ROM PC



CD ROM PC



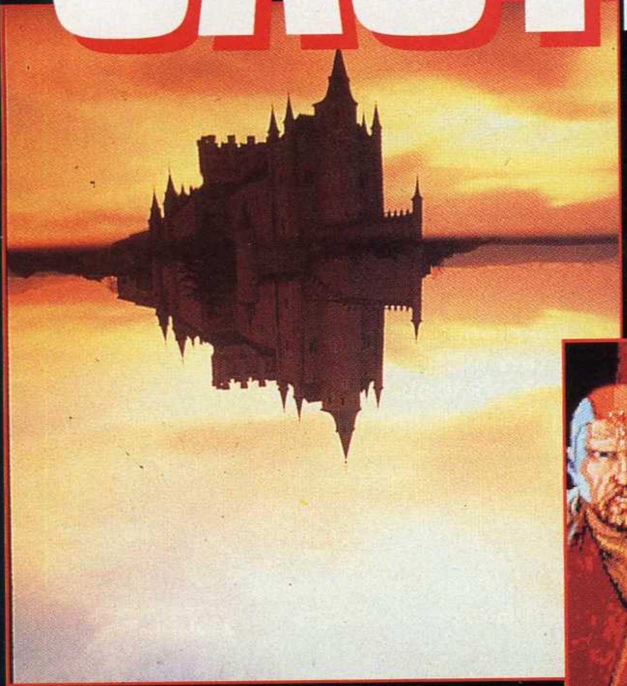


Space, final frontier...

CD ROM PC • CD ROM MAC

CASTLES II

SIEGE AND CONQUEST





Le roi Charles de Bretagne est mort sans véritable successeur à mettre sur le trône. Au moyen-âge cela ne laissait aucune alternative à la guerre. Le joueur est l'un de ces prétendants ayant envie de se couronner roi à la force de l'épée.
Castles est un jeu de diplomatie médiévale, un soft de trahison où il est de bon ton d'en mettre plein la tête de son adversaire même s'il a le dos tourné. Le titre indique qu'il s'agit d'une suite, mais ne vous y fiez pas trop, ce Castles II est très différent et beaucoup plus riche que le premier du nom. La version CD Rom apporte, logiquement, encore plus de nouveautés. L'original se déroulait au Pays de Galles, Castles II se passe en France. Vous pouvez toujours construire des châteaux, mais maintenant vous pouvez même attaquer et détruire ceux des autres. Madame stratégie a donc pointé le bout de son nez.
Au départ du jeu vous possédez quelques lopins de terre, il ne reste plus qu'à démarrer le chantier de votre château. Fortifiez votre position en construisant d'autres châteaux plus petits, tout en gardant un œil vigilant sur l'ensemble du territoire, les attaques ne manqueront pas de tomber. Pour être au courant de ce qui se passe dans les autres régions, dans celles occupées par vos adversaires, vous pouvez envoyer des éclaireurs.
Le jeu allie stratégie et logique lorsque vous construisez un château, puisque vous prenez toutes les décisions, que vous décidez de placer une tour ici, une enceinte là, mais aussi action et baston lorsque vous êtes attaqué et que vous dirigez vos troupes. Dans les combats vous disposez de quelques fonctions que vous devez utiliser intelligemment: rester sur place, attaquer en formation, battre en retraite; tout cela pour différents types de soldats. Là aussi il faut être fin stratège puisque vous composez votre armée vous-même.
Il n'est pas aisé d'être leader, ne soyez pas trop coulant car vous vous feriez aussitôt croquer par vos adversaires, mais pas trop dur non plus car vos hommes seraient alors tentés de déserter, et les paysans de vos régions risqueraient de penser à se révolter. Comme

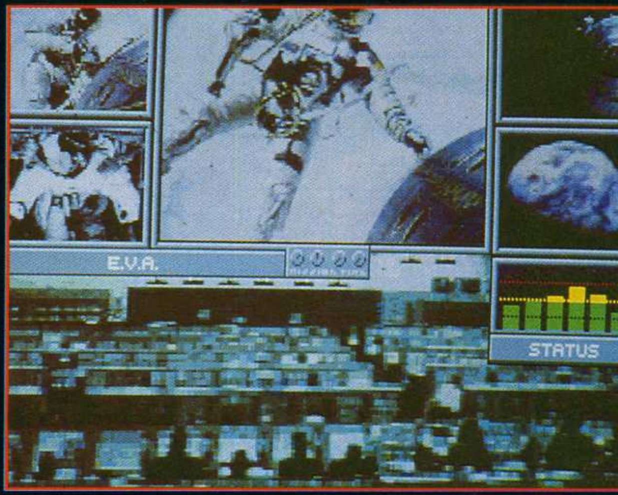


dans les jeux de rôles, les caractéristiques de votre personnage évoluent en cours de partie.
Des alliances politiques et militaires peuvent être forgées avec vos adversaires dirigés par l'ordinateur. Vous pouvez explorer de nouveaux territoires, espionner, lancer des expéditions de sabotage, recruter de l'infanterie ou de la cavalerie, amasser de l'or, du grain, exploiter des mines de fer, faire le commerce du bois, de la pierre, inventer de nouvelles machines de guerre et même payer l'Eglise pour avoir l'indulgence du Tout-Puissant.
De nombreux scénarios sont disponibles, plus ou moins difficiles. Castles II n'est pas sans points communs avec Powermonger ou Populous, mais l'aspect tactique est beaucoup plus poussé ce qui rend le jeu plus compliqué que ces deux softs réunis.
Visuellement le joueur se retrouve avec des cartes et des icônes qui indiquent où se trouvent les hommes. Des images viennent agrémenter certaines scènes, comme la mort du roi, ou autres joyeusetés. Quand vous décidez de construire un château le jeu passe alors en vue d'au-dessus, et quand il est construit vous pouvez alors le voir sous tous les angles. En mode combat l'affichage est en pseudo-3D.
En permanence, une petite fenêtre est affichée sur le tableau de bord, selo les événements de petits films, en cou leur ou en noir et blanc, y défileron Cela va des scènes de combats où vou voyez des hommes balancer de l'huil bouillante du haut des murailles d'u château au gros plan sur un personna ge qui va faire une annonce ou encor ou des séquences de mouvements d troupes. L'apport du CD se limite prat quement à cela, pour l'instant, quelque films et des animations supplémentaires Bien sûr de nombreuses voix digital sées, en anglais, accompagneront ég lement l'évolution de votre aventure d bâtisseur.

BUZZ ALDRIN'S

RACE INTO SPACE

CD ROM PC • CD ROM MAC



Ce soft n'a rien d'un simulateur de vol dans l'espace, mais il s'agit plutôt d'une sorte de jeu de plateau et de stratégie reporté sur ordinateur. Buzz Aldrin's Race Into Space retrace une grande partie de l'histoire de l'exploration de l'espace, tout ce qui s'est passé de 1957 à 1976, des premières capsules balancées dans l'espace jusqu'au grand projet de l'homme sur la Lune.
Le joueur décide de suivre le programme américain ou soviétique, ainsi que du niveau de jeu. En mode débutant les deux camps démarrent au même point tandis qu'en mode avancé les Russes ont un avantage sur les fusées et les Ricains sur la technologie.
Vous dirigez les entraînements des 140 cosmo- ou astronautes qui sont mis à votre disposition; chacun a ses compétences, une poignée seulement seront retenus. Les nouvelles recrues partent en école d'entraînement pendant 18 mois, puis analystes et psychologues vous feront des rapports complets sur les nouvelles compétences et aptitudes de chacun.
Après la période d'entraînement les astronautes se voient attribuer des programmes de capsule. Vous verrez alors les possibilités de compatibilité d'humeur entre les différents hommes, ainsi que leurs commentaires sur votre manière de gérer le vaste programme spatial.
La version CD-Rom intègrera au moins 58 séries de missions différentes, mais ces dernières pouvant être ajoutées fort simplement au jeu, ce chiffre pourra atteindre la centaine facilement. Voire les centaines. Fritz d'Interplay nous explique: «Pour mettre une fusée Gemini ou Mercury en orbite il faut 28 missions différentes. Comme pour faire atterrir un homme sur la Lune, il y a plein de façons d'y arriver».
Le joueur décide lui-même des objectifs qu'il veut atteindre, il crée sa propre stratégie de conquête de l'espace, suivre l'histoire ou envoyer beaucoup plus d'hommes dans l'espace pour avoir une attitude plus agressive, ou encore suivre des programmes définis sur l'ordinateur.
Si vous évoluez bien dans les toutes premières phases de la conquête spatiale, vous aurez toutes vos chances pour atteindre le but final qui est de déposer des hommes sur la Lune, puis de les ramener sains et saufs sur la Terre. Le Président et le Secrétaire Général ne toléreront pas les pertes humaines trop importantes. Vous pourrez même être viré si vous êtes réellement étourdi, maladroit ou carrément nul.
Vous pouvez bien sûr changer le cours de l'histoire spatiale: le premier homme dans l'espace, le premier satellite, le premie homme sur la Lune.
L'aspect visuel de Buzz Aldrin's Race Into Space est évidemment l'aspect principa puisqu'il s'agit d'un soft CD. Les gra phismes digitalisés en VGA sont tirés de documentations officielles de la Nasa, de films et de reportages de différentes autres agences. Buzz Aldrin lui-même, qu a participé à la première l'expédition qu a fait cavaler un homme sur la Lune, étai impliqué dans le développement du jeu Ceci couplé aux très nombreux films que vous pourrez visualiser de n'importe que point du jeu contribue au réalisme poussé de Buzz Aldrin's Race Into Space.
Pour en savoir plus sur le jeu de base faites un saut dans les pages de test où la version disque dur est testée ce mois-ci.

INTERPLAY

IN SEARCH OF THE FABULOUS FUZZBOX

CD ROM MAC

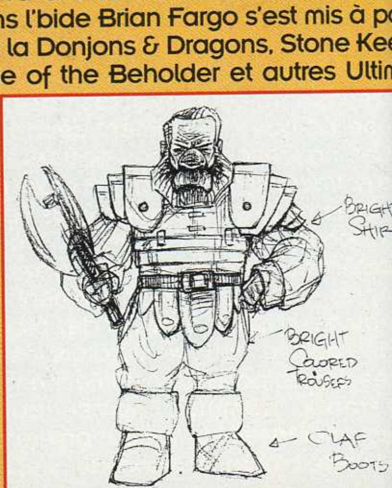
Si l'on en croit Alison Goddard, attachée de presse d'Interplay, ce jeu est le soft le plus excitant de toute la gamme de la boîte. Le titre annonce bien la couleur, In Search of the Fabulous Fuzzbox est un soft taré, complètement dingue, au scénario écrit par un mec aussi grillé que ses idées.
L'histoire se déroule en 2094 alors que l'Eglise de l'Apocalypse continue à rameuter des milliers de fidèles chaque mois. Ces mystiques cinglés vouent un culte gigantesque aux anciennes stars du rock'n roll. L'Eglise possède de très nombreuses reliques que les fidèles chérissent avec des soins les plus intenses que le saint suaire ait vus.
L'un de ces objets a justement disparu, il s'agit de la Fuzzbox (pédale d'effet guitare) de John Lennon; celle qu'il a utilisé pour enregistrer le single mythique «Revolution». La Fuzzbox a disparu en 2047, et trois adorateurs de l'Eglise de l'Apocalypse sont en course pour la retrouver: Margot, Morris et Miles.
Le joueur dirige les trois personnages, passant de l'un à l'autre quand il le désire, à tout moment du jeu. Il fait alors face à des séries d'énigmes tordues complètement à l'image du monde loufoque imaginé pour le jeu. Chaque personnage ne suit pas le même chemin, chacun son monde, chacun son scénario, en fait. Du coup, le joueur se retrouve avec 3 jeux en un.
In Search of the Fabulous Fuzzbox est un jeu d'aventure, bien sûr, mais aussi un film interactif bourré d'animations. Les graphismes sont très colorés, très psychédéliques, complètement dans le ton rock du scénario.





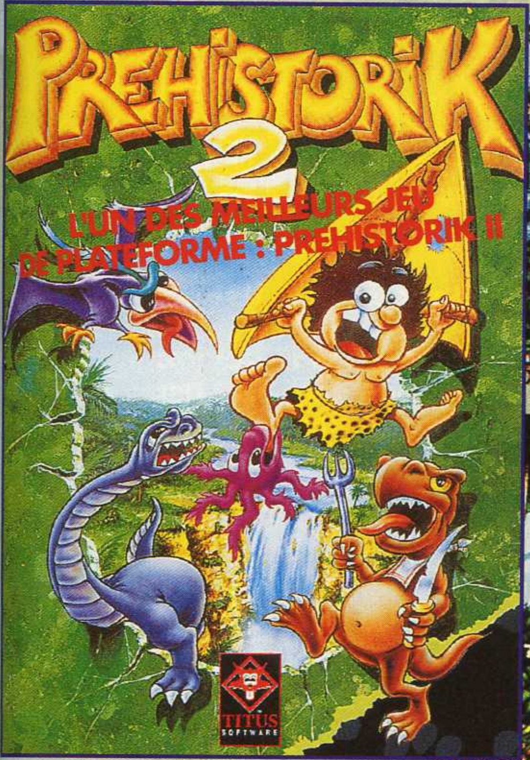
STONE KEEP, LE GROS SECRET D'INTERPLAY

Vous l'avez lu dans l'interview, Brian Fargo, le président d'Interplay a donné le titre d'un de leu prochains jeux, Stone Keep, sans accepter d'en dire plus. Nous l'avons coincé le lendemain de l'i terview, après quelques dizaines de coups de barre-à-mine dans l'bide Brian Fargo s'est mis à pa ler. Jeu de rôle et d'aventure dans des mondes héroïc-fantasy à la Donjons & Dragons, Stone Kee affichera des graphismes en 3D un peu à la manière des Eye of the Beholder et autres Ultim Underworld. Les décors seront bien sûr surfacés, mappés, animés le plus rapidement possible, et le joueur dirigera tout une petite de joyeux aventuriers à la recherche de baston et de trésors. Bon, jusque là rien de bien ahurissant.
Premier élément joyeux, les personnages, les monstres et toutes les créatures que vous rencontrerez seront en fait de véritables petits films qui se déplaceront sur les décors. Au lieu de manipuler un joystick ou la souris pour jouer à Stone Keep, le joueur tiendra un appareil, sorte de petite boule, dans la main, et la déplacera en l'air pour donner des ordres au programme. On avance la main en avant, hop le personnage avance, on se déplace vers la gauche, et hop il tourne. Le plus drôle sera pour les combats: le joueur devra agiter son bras, faire des mouvements comme s'il tenait une épée pour cartonner ses ennemis. Un pas dans le monde de la réalité virtuelle.



CONCOURS INNELEC

INNELEC



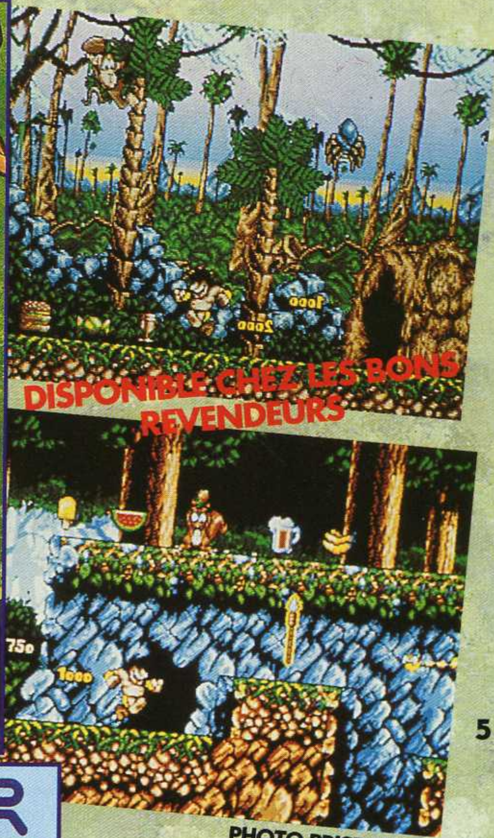


PHOTO PRISE SUR PC



LES QUESTIONS

1 QUEL EST L'EDITEUR DE PREHISTORIK II ?
A : TITUS B : MICROPROSE
C : BELIN EDITIONS

2 - QUEL EST LE FABRIQUANT DU JOYSTIC "NAVIGATOR" ?:
A : KONIX B : INNELEC C : PAD

3 - COMMENT SE DEPLACE PREHISTORIK DANS LE JEU ?
A : EN VELOMOTEUR B : EN DELTAPLAN
C : EN SKATEBOARD

4 - A QUELLE EPOQUE SE DEROULE LE JEU PREHISTORIK ?
A : EN L'AN 1000 AVANT J.C B : EN 199
C : A L'EPOQUE DE LA PREHISTOIRE

LES QUESTIONS SONT DIFFICILES, ALLEZ CHEZ VOTRE REVENDEUR ...

QUESTION SUBSIDIAIRE : **TROUVER U SLOGAN QUI RIME AVEC PREHISTORIK.**

LES LOTS

10 PREMIERS PRIX
5 JEUX DE L'EDITEUR ET UNE MANETTE KONI

LES 10 SUIVANTS
1JEU DE L'EDITEUR

LES 10 SUIVANTS
1 MANETTE DE JEU

LE REGLEMENT

1)INNELEC et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 1 JUILLET 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de INNELEC et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 30 JUILLET 1993.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appreciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

A retouner à Joystick avant le 1.07. 93 Concours "INNELEC" 103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Réponse N°1 : ❒ A ❒ B ❒ C Réponse N° 2 : ❒ A ❒ B ❒ C Réponse N° 3 : ❒ A ❒ B ❒ C Réponse N° 3 : ❒ A ❒ B ❒

Réponse Subsidaire : ....

Nom :.......................................Prénom :......................................

Adresse :..

Ville ....Code Postal :..................

MICROPROSE

VOYAGE CHEZ MR MICROPROSE 1ERE PARTIE



Devant chez Microprose, avec toute la foule, les files de programmmeurs, les nombreux graphistes... photo (c) Derek l'Agoraphobe.

Depuis 11 ans, Microprose laisse des traces indélébiles dans le monde du jeu vidéo. Au départ, spécialisé dans les simulateurs, Microprose se diversifie de plus en plus depuis quelques mois. Deux jeux d'arcade sont même en chantier.
La branche Européenne de Microprose existe seulement depuis 86, avec des bureaux à Tetbury en Grande Bretagne. Microprose UK s'est développé très rapidement et emploie maintenant 120 personnes à temps plein. De nombreux développements se font directement en Angleterre, et pas des bidons. Il suffit de jeter un œil aux photos qui accompagnent les deux previews qui suivent pour s'en rendre compte. Subwars 2050



Alison Fennah, charmante attachée de presse de Microprose Europe, dans son célèbre numéro du «je bouge la manette de la main droite, et je regarde l'écran de l'ordinateur». Très périlleux.



Emma Garret, non moins charmante et non moins attachée de presse de Microprose Europe, bouge le stylo avec la main droite, mais ne regarde pas l'écran de l'ordinateur. On ne peut pas gagner à chaque fois.

et Starlords sont effectivement deux produits Microprose Europe.

En France, Microprose a acquis ses lettres de noblesse depuis longtemps. D'abord grâce à la maison mère US, puis par le travail dynamique de l'équipe qui bosse pour le marché Français. Il suffit d'admirer la qualité des manuels et de leurs traductions françaises, pour en être persuadé. L'un des arguments principaux de Microprose depuis toujours, est d'offrir bien plus qu'un jeu, et bien souvent un véritable travail de recherche historique.

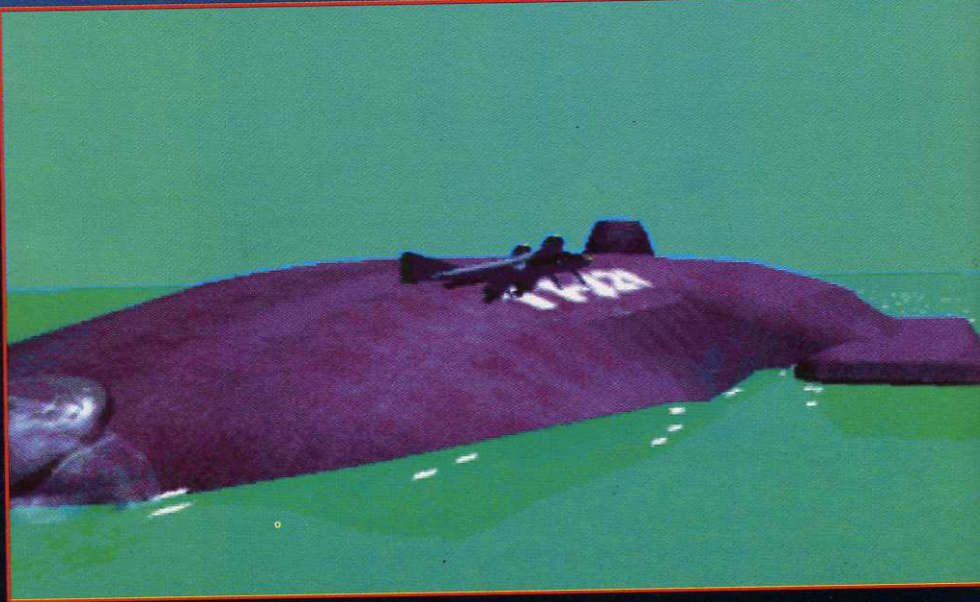
Les deux previews qui suivent sont en cours de développement en Angleterre. Le mois prochain Andrew Burgess notre correspondant aux USA nous dévoilera les projets de Microprose US dans une deuxième partie à ce dossier.

SUBWARS 2050

Vous vous avions déjà parlé, très rapidement, de Subwars 2050 le mois dernier dans le reportage sur l'ECTS de Londres. A l'époque, nous n'avions qu'une poignée de photos et guère plus d'informations sur le jeu en lui-même. Les choses ont évoluées, les programmeurs de Microprose ont continué à travailler comme des fous, et nous pouvons nous étendre plus longuement sur ce soft qui s'annonce impressionnant.

Subwars 2050 se déroule, comme son nom l'indique, à la fois sous les mers et en l'an 2050. Microprose étant le spécialiste incontesté des simulations, et en particulier des simulateurs de combats, il est heureux de penser que Subwars 2050 mettra en scène des conflits sous-marins. Microprose faisant rarement les choses à moitié, Subwars 2050 est en plus desservi par un scénario des plus complets.

Le climat politique en 2050 est extrêmement instable, et de nombreuses corporations passent leur temps à s'entre-tuer. Le jeu est donc un fin mixage de stratégie, tactique et simulation. Le contrôle des fonds marins est devenu primordial dans l'espoir d' avoir une chance de dominer le monde. Le jeu se propose donc, de vous faire participer à ces batailles d'un nouveau genre.



Subwars 2050 ne vous lancera pas que dans des bastons sous l'eau. Certains de vos vaisseaux de combat vous serviront à lutter en extérieur. La surface de l'eau est au moins aussi impressionnante, quand elle est animée, que le fond des mers dans les autres scènes.

Les technologies utilisées pour fabriquer et faire évoluer les sous-marins ont changées du tout au tout. Les appareils sont maintenant ultra-silencieux, rapides et indétectables aux radars. Ils évoluent dans des décors magnifiques, tellement beaux qu'on a envie de stopper les machines et de regarder le fond des mers. Les reflets et les mouvements de l'eau rendent l'ambiance du jeu absolument impressionnante. De nouvelles techniques de calculs des ombres ont été développées spécialement pour ce logiciel. Si votre machine rame un peu trop, pour afficher ces décors splendides plus les vaisseaux non moins magnifiques qui les accompagnent, vous pouvez faire afficher les fonds en fil de fer. Du coup, cela speed beaucoup plus.



Véritable jeu de stratégie, Subwars 2050 vous fera déplacer des petits drapeaux sur des grandes vitres transparentes, vous organiserez les combats, les batailles, avant de vous y lancer tout entier.

De nombreux scénarios, et des tonnes de missions vous attendent pour vous permettre d'éliminer votre ennemi au-dessus et en dessous de l'eau. Exemples de missions: chasser un ennem[i] donné, protéger des convois qui mènent de[s] marchandises d'une base à l'autre, se déplace[r] dans un couloir en évitant de se faire détecte[r] par les rayons des sonars. Quand on joue pou[r] la première fois on croit plutôt piloter un avio[n] tant l'action est rapide, on n'a vraiment pas l'im-pression d'être sou[s] l'eau. Les sous-ma-rins se déplacen[t] avec grâce. Rapidement vou[s] devrez maîtriser l[...]



L'introduction du jeu est absolument renversante. Admirez ces objets 3D Studio, et pensez bien fort qu'ils se déplacent, qu'ils y en a plusieurs à l'écran et que des mouvements de caméras permettent de les regarder sous tous les angles.

Certains vaisseaux sont tellement beaux qu'on a de la peine à les détruire. Eux, par contre n'hésitent pas à vous lancer des torpilles.

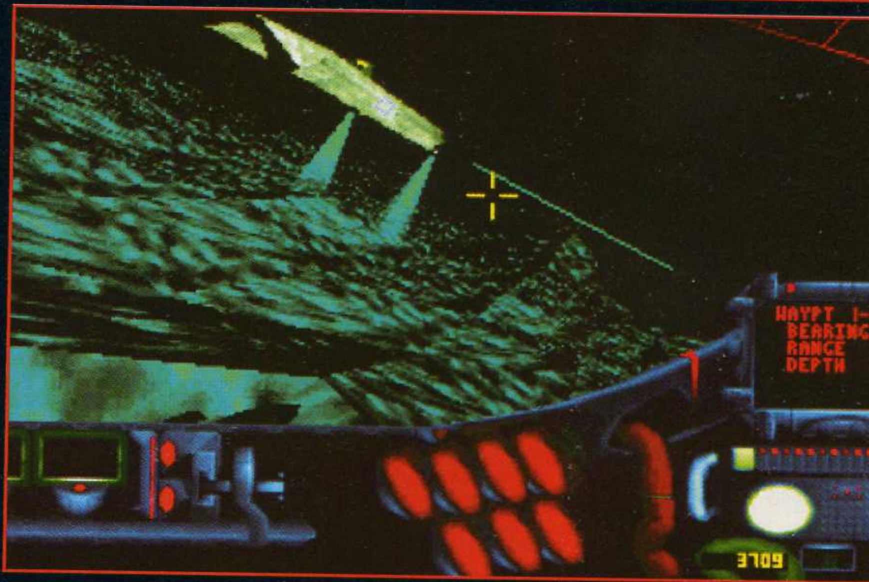


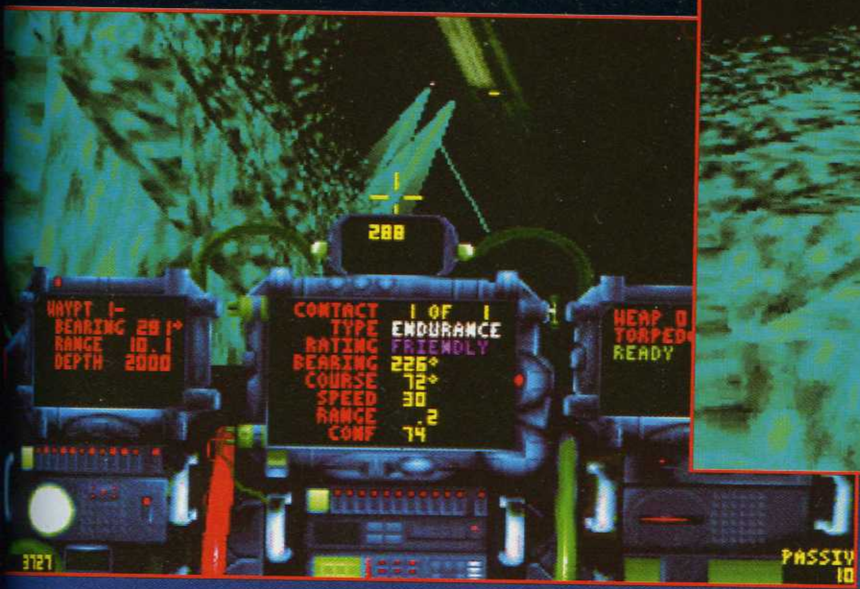
fait que l'eau a plusieurs niveaux. Votre sous-marin ne réagira pas de la même façon, si vous êtes loin ou près de la surface. L'aspect stratégique et économique est aussi très important, voire même le plus passionnant dans le jeu. Vous pourrez faire du commerce de marchandises, du trafic, et vous irez cherchez vos missions dans les salles de briefing avant de partir vous battre. Les combats ont plus l'air de duels de la première guerre mondiale que de combats ultramodernes avec des machines ultra-rapides. Du coup le joueur profite mieux de l'action, et ne voit pas simplement son adversaire traverser l'écran en moins d'une seconde.

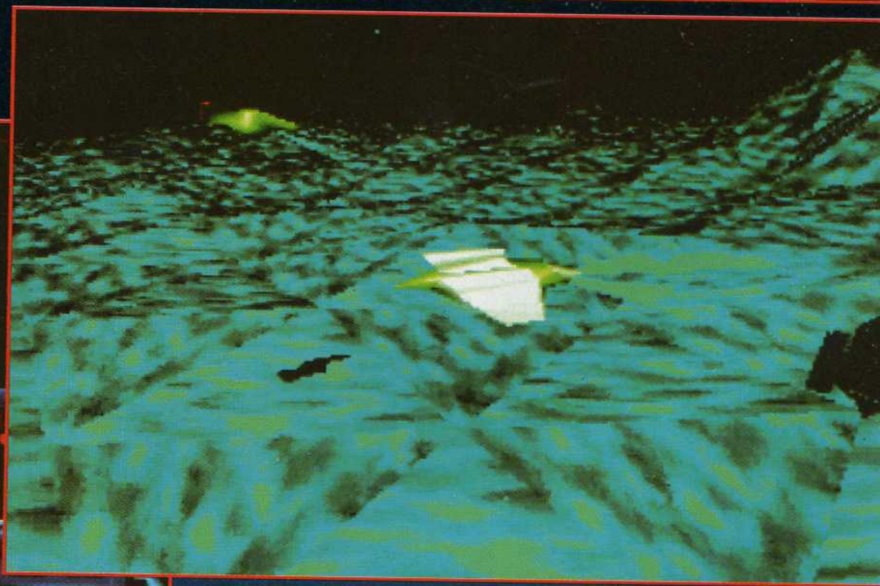
Pratiquement toute l'action se déroule avec une vue en perspective comme si vous étiez directement assis dans le cockpit. Vous n'avez plus qu'à manipuler les divers appareils du tableau de bord. Vous verrez des lumières, des projecteurs se refléter partout. Des ronds de lumière arrivent au loin, ce sont vos ennemis, il ne reste plus qu'à fixer votre zoom sur eux, pour avoir plus d'informations. Vous pourrez alors les examiner sous toutes les coutures, et lister des données qui vous permettront d'adapter votre stratégie pour les massacrer. Vous formerez vos propres équipes de reconnaissance, de patrouille, et vous vous déplacerez en formation. Les autres vaisseaux vous suivront et obéiront.

Le mode de contrôle est simple, et surtout très détaillé, par l'intermédiaire de la souris, des touches et des menus qui s'afficheront éventuellement à l'écran. Les armes disponibles sont nombreuses, très sophistiquées, et bien sûr atrocement meurtrières: missiles à têtes chercheuses, torpilles en tous genres.

Subwar 2050 est très certainement la simulation la plus originale de l'année. Rien qu'en croisant l'introduction du jeu vous en prendrez plein les yeux. Les graphismes sont entièrement réalisés avec 3D Studio. Les objets qui se déplacent sont de très grandes tailles, d'énormes insectes qui rampent au fond des mers, des bestioles qui arrivent de la surface, qui s'enfoncent dans l'eau sombre et font balayer leurs projecteurs. S'il y a un soft à attendre dans les mois à venir, c'est bien celui-ci. ■







Magnifique! Le rendu du fond de mer est absolument étonnant. Avec les animations des vaisseaux et les lumières qui balayent en tout sens il y a de quoi s'accrocher au plafond.

STARLORDS



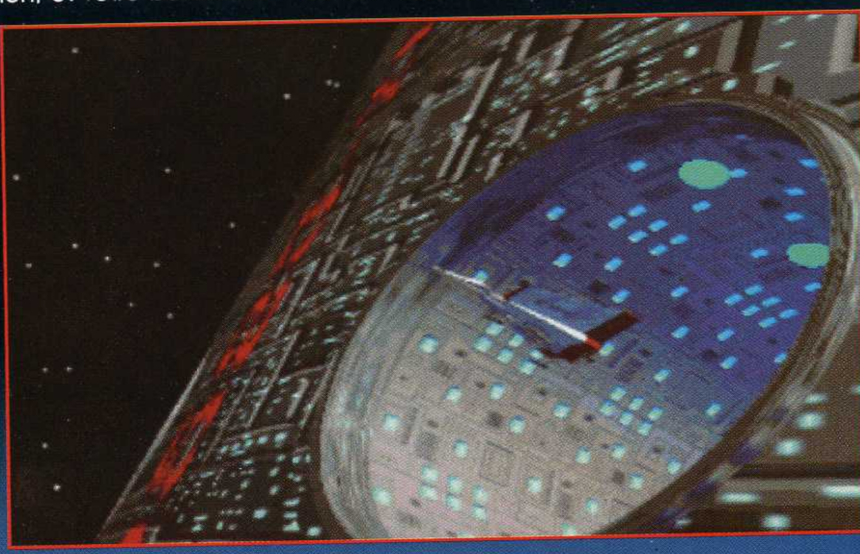
Pour le plaisir, pour la joie et la bonne humeur, on vous passe des photos de l'introduction du jeu. Comme dans Subwars, il n'y a rien à dire, c'est du grand art, de la maîtrise 3D impressionnante.

■ Voici le deuxième jeu Microprose qui nous avait tant impressionné à l'ECTS de Londres. Avec son introduction quasiment digne d'un film de S.F., aux graphismes 3D Studio, aux surfaces magnifiques et à l'action rapide, pleine de bastons. Le titre du jeu n'est pas encore définitif, et même s'il sonne effectivement bien, il a du être déposé des centaines de fois tant il sent le cliché. Bref.

L'univers dans lequel le joueur évolue est habité de milliers de Starlords. Dans leur hiérarchie il y a les Ducs, les Rois et un Empereur. Vous démarrez le jeu en tant que Starlords sans aucune fortune, sans l'ombre d'un bien, et votre but est de devenir l'Empereur. Mais attention, pas par la force et la destruction. Il n'est absolument pas question d'organiser un putsch ou n'importe quelle autre piraterie. Vous devez assurer vos arrières, et rester en place le plus longtemps possible et donc vous construire un règne solide.

Pour cela, vous allez vous déplacer dans toute la galaxie, faire des alliances, et parfois tout de même, combattre et mener des guerres jusqu'à la destruction de vos adversaires. Vous explorez la galaxie à l'aide de la souris, en cliquant sur certaines planètes et en zoomant pour mieux les examiner et obtenir des informations sur ce qui les entoure. En les observant de plus près, vous verrez un drapeau de couleur à côté de chaque planète, qui indique à quelle famille les habitants sont alliés.

Chaque Starlords a sa couleur spécifique, et au fur et à mesure que vous avancerez dans l'espace vous tenterez de semer des petits drapeaux de votre couleur, pour devenir plus puissant. Vous devrez aussi faire du commerce, fabriquer de





Sortez votre casquette de Fin Stratège, dans Starlods vous allez manipuler des cartes, et des grosses, le jeu comprend plus de 100 planètes différentes.

début d'une partie: personnalité, caractéristiques di verses, apparence physique. Ils peuvent être ser viables, agressifs, cupides, dévoués et même avoir des ressemblances liées à la famille.

Pour bien gérer les événements qui se pointeront dans Starlords, il faut être capable d'étudier et d'analyser les comportements des personnages. Cela vous aidera à prendre vos décisions d'alliances ou de batailles. Pour ga gner à Stardlords, il faut être grand diplomate. Votre per sonnage pourra même, s'il se débrouille bien, se marie avec une Starlady, et obtenir d'un coup, l'alliance d'un fa mille toute entière. Il ne restera plus qu'à laisser un descen dant sur une planète, pour gagner encore de la puissance.

nouvelles armes et subvenir à toutes vos dépenses d'énergie. Chaque planète dispose des matières premières en diverses quantités, et à divers prix.

Vous pouvez recruter des mercenaires, et les faire combattre pour vous, ce qui a le large mérite d'être beaucoup moins risqué pour votre peau et votre vaisseau. Seul problème, ces mercenaires ne sont pas toujours des plus loyaux et peuvent très bien décider de vous quitter, pour rejoindre une autre bannière et gagner plus d'argent.

Le joueur peut lire des tonnes d'informations sur les familles et sur les planètes, une banque de données est à sa disposition. Une planète peut être riche en ressources, et donc intéressante, mais contrôlée par un Starlords puissant qui veut votre peau. La planète devient déjà moins intéressante.

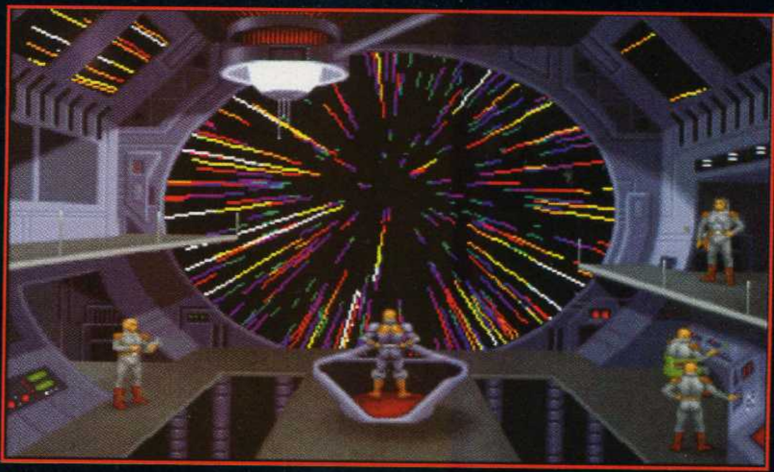
Le jeu a été créé par Mike Singleton. Ce nom ne vous est sûrement pas inconnu. Mike est un spécialiste des jeux de ce genre, mélangeant stratégie, organisation sociale et combats. Mike Singleton a créé, notamment, Midwinter et Flames of Freedom. Starlords quant à lui est en chantier depuis plus de 6 ans. Au départ il l'avait démarré sur des machines peu puissantes, et il a donc été obligé de recommencer tout son boulot.

Starlords a des éléments qui ne sont pas sans rappeler Elite, mais en beaucoup plus sophistiqué. La galaxie ayant plus de 100 planètes répertoriées, votre tâche s'avère des plus difficiles. Pour mieux grimper dans l'échelle sociable vous pouvez louer les services d'autres Starlords. L'inverse est évidemment possible, et vous pourrez gagner de l'argent en offrant vos propres services le temps d'une mission.

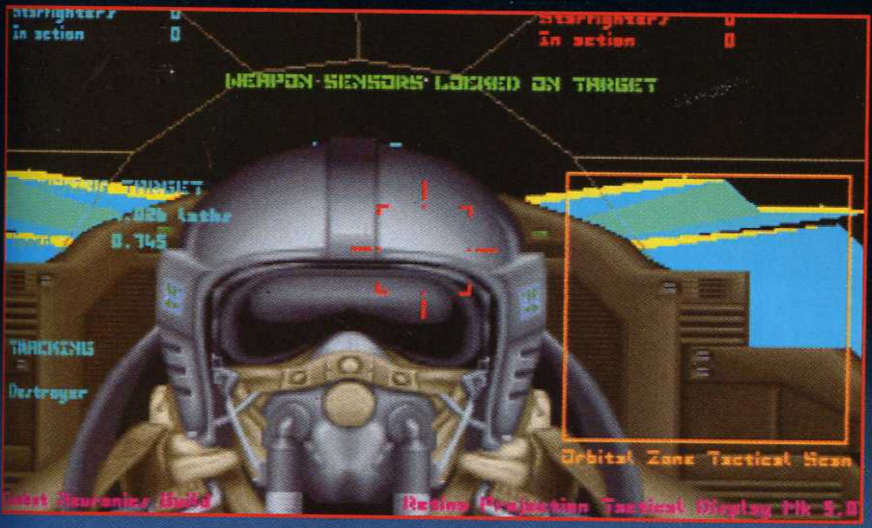
Les caractéristiques des Starlords sont générés par ordinateur au

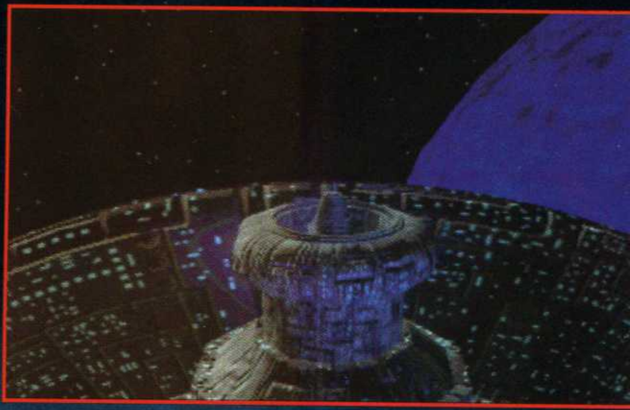
Le jeu peut-être abordé de plusieurs façons. Certains seront uni quement attirés par les séquences de combats dans l'espace avec les graphismes en 3D surfaces pleines aux couleurs magni fiques. Mais tout l'univers du jeu qui se cache derrière ces duels est bien plus passionnant. Ceux qui n'apprécient pas du tout l'ac tion, et qui ne veulent s'impliquer que dans la stratégie, peuvent laisser le contrôle de leur vaisseau à l'ordinateur quand il y a des bastons. Starlords impressionne et attire par ses graphismes, et charme par son originalité, sa richesse et son scénario. Déci dément tout pour plaire. ■

SEB & DEREK



Quand les distances sont trop importantes, vous devez utilisez le voyage par Hyper-Espace. Toutes les images de Starlord sont magnifiques, même celles où il n'y a pas d'action comme celle là.





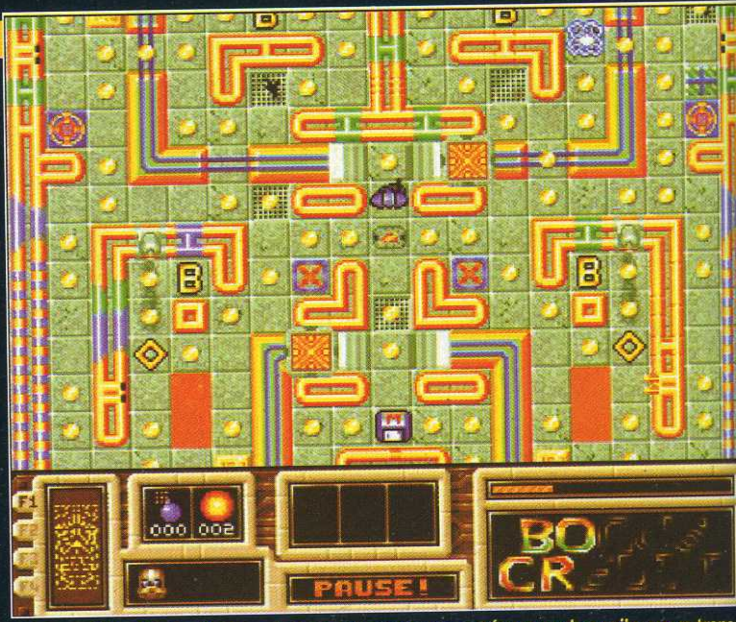
Une fois que vous serez installé dans le cockpit de votre vaisseau, vous pourrez, comme dans tous les simulateurs de vol, obtenir différentes vues.



■ C'est officiel, l'éditeur britannique ICE est en lice pour le titre envié de "pompeur de l'année"! En effet, après Gulp (présenté en preview quelque part dans ces pages), ICE s'attaque, à présent, avec Mean Arenas à un concept tout nouveau puisqu'il s'agit de celui de Pac-Man! Un Pac-Man trempé dans la sauce Smash TV (remarquez, là, rien à dire, car c'est ICE qui s'occupe également de l'adaptation de la suite de Smash TV, Total Carnage, sur micro), puisqu'il s'agit bien de collecter les nombreuses pièces d'or qui parsèment les labyrinthes, mais également de massacrer tous les empêcheurs de ramasser en rond qui se présentent devant vous. Afin d'éviter de sombrer dans la monotonie, les décors ainsi que les droïdes, changent de tableau en tableau.

MEAN AR

Au départ de chaque stage, un duo de commentateurs ringards au possible, présente les difficultés à venir. Durant la partie, les "deux gars" commentent également les évènements qui se produisent, tout cela grâce à des voix digitalisées du meilleur effet (genre "vous avez vu ça?" lorsque vous explosez un droïde ou "pauvre gars!" lorsque vous en prenez plein la tronche) et sont accompagnés des cris et vivas du public. Cette richesse sonore confère à Mean Arenas une ambiance très réussie, c'est l'un des aspects les meilleurs du logiciel. Bonne nouvelle, ICE nous a promis de traduire ces samples en français pour la sortie de Mean Arenas dans notre beau pays.



Les petites plates-formes jaunes et rouges montées sur des rails, vous trans- portent d'un bout à l'autre du labyrinthe à vitesse supersonique. Les télépor teurs aussi, d'ailleurs.



En plus de tout cela, vous trouvez sur votre passage de nombreu bonus, superbombes, munitions et autres mallettes de premie secours, régénératrices d'énergie ou champs de forces. De nor breux gardes patrouillent aux alentours, là aussi, très variés. Depu le robot mécanique au mini char d'assaut, en passant par d'étrange êtres polymorphes électrifiés, un seul repère: si ça bout, tirez de sus! Leur contact fait monter votre jauge de dégâts subis, très rap dement jusqu'à la remplir complètement, ce qui se traduit par perte de l'une de vos vies. Détail amusant, il est possible de fai bouger certains des murs du dédale en marchant sur des dalle

Vos boules de feu partent simultanément dans quatre directions, et vous pou vez ramasser de juteux bonus en éliminant plusieurs ennemis d'un seul tir.

Aaargh, je suis cerné par les tanks adverses, c'est le moment de lâcher l'une des précieuses boules d'énergie collectées précédemment.





Au fur et à mesure que l'on avance, les pièges se multiplient. Les plaques de glace que l'on voit ici, notamment, rendent votre progression très délicate.

ENAS

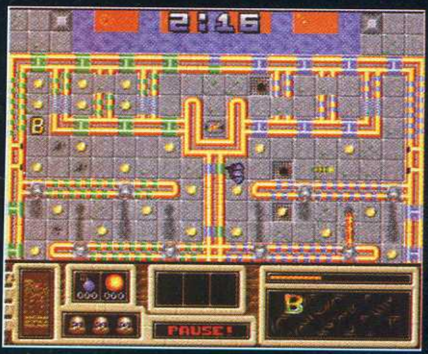
DEREK DELA FUENTE



ceci afin de bloquer vos ennemis ou d'ouvrir des passages. Pour augmenter le challenge, de nombreuses salles secrètes, riches en bonus, sont prévues ainsi que tout un arsenal de pièges plus vicieux les uns que les autres. Trappes hérissées de pieux, mares d'acide, mines, murs mobiles qui se referment sur vous, lance-flammes, lance-missiles et autres tapis roulants menant tout droit à la mort, sont autants de périls qu'il vous faut affronter. Il est vrai que Mean Arenas n'est pas très impressionnant technique-ment parlant, les graphismes sont plutôt quelquonques, mais la bonne vieille recette du labyrinthe fonctionne toujours. Voilà donc un logiciel qui renoue avec la tradition, perdue avec les 8 bits, des bons petits jeux, sans prétention, qui ne paient pas de mine mais procurent, à l'usage, un indescriptible plaisir. Pour l'instant, le logiciel n'étant pas achevé, assez peu de niveaux sont disponibles, mais si ICE parvient à conserver tout du long une telle variété, nul doute que Mean Arenas rencontrera le succès. ■

Le scanner en bas à gauche vous permet de définir l'emplacement des pièces restante ainsi que de suivre l'évolution de vos ennemis.





MEAN ARENAS

EDITEUR :	ICE
STANDARD :	AMIGA
PHOTOS :	AMIGA

GULP

DEREK DELA FUENTE

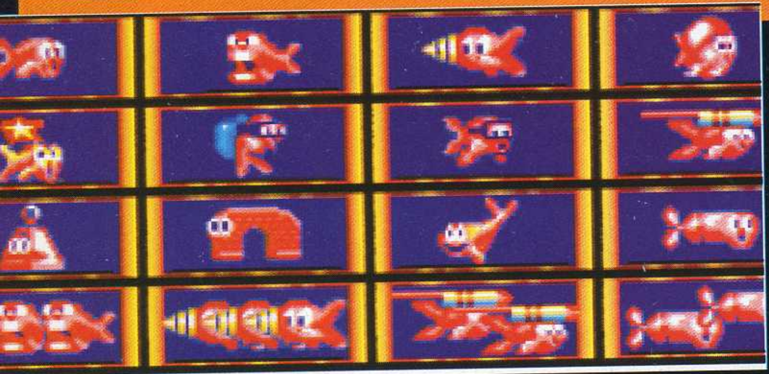
Un combat opposant deux poissons-dévore-tout à une double pince-crocodile, voilà qui nous promet du beau spectacle.



Gulp pourrait aussi bien s'appeler "les lemmings se laissent pousser les nageoires" sans que cela soit choquant. Il y a deux mois, nous vous présentions une preview d'un logiciel nommé Waterworld. Celui-ci a tellement évolué depuis qu'il a carrément changé de nom et de concept, et nous revient donc aujourd'hui sous le titre de Gulp.Vous tentez d'y sauver une colonie de poissons de l'extinction pure et simple. Vous démarrez avec un nombre donné de poissons qu'il vous faut tenter de mener au terme des 100 tableaux proposés. Au sommet de l'écran, réside une série d'icônes correspondant aux différentes attitudes que vous pouvez faire adopter à vos protégés. Vous disposez de poissons explosifs et de bloqueurs. Vous pouvez également influer sur leur poids, un poisson pesant une tonne ayant tendance à plonger vers les profondeurs, tandis que le "poisson-plume" remonte vers la surface. Pour bloquer d'étroits passages, vous pouvez faire appel au poisson-baudruche, qui enfle jusqu'à obstruer entièrement l'ouverture. Les poissons-torpilles (tiens, ils existent ceux-là) se comportent comme des missiles à tête chercheuse et pourchassent vos ennemis pour leur faire un second anus au milieu du front, d'autres sont magnétiques et aimantent les objets en métal. Enfin, les poissons de Tasmanie se comportent comme le diable du même nom (dans les dessins animés de Warner Bros) et dévastent tout sur leur passage. Bref, la liste des actions que vous pouvez faire exécuter par vos sujets est sans fin, et certaines de ces actions sont vraiment originales. Les tableaux que vous devez franchir mesurent, en moyenne, six écrans de long (en scrolling horizontal), ce qui nous donne la bagatelle de 600 écrans pour la totalité du jeu; vous n'êtes donc pas prêt d'en voir la fin! Si l'on peut reprocher à ICE son plagiat éhonté, Gulp devrait tout de même être un jeu passionnant, grâce à la variété des situations mises en oeuvre.

Nos petits poissons sont partis, que Dieu, Jésus, et la Sainte Souris leur vienne en aide.





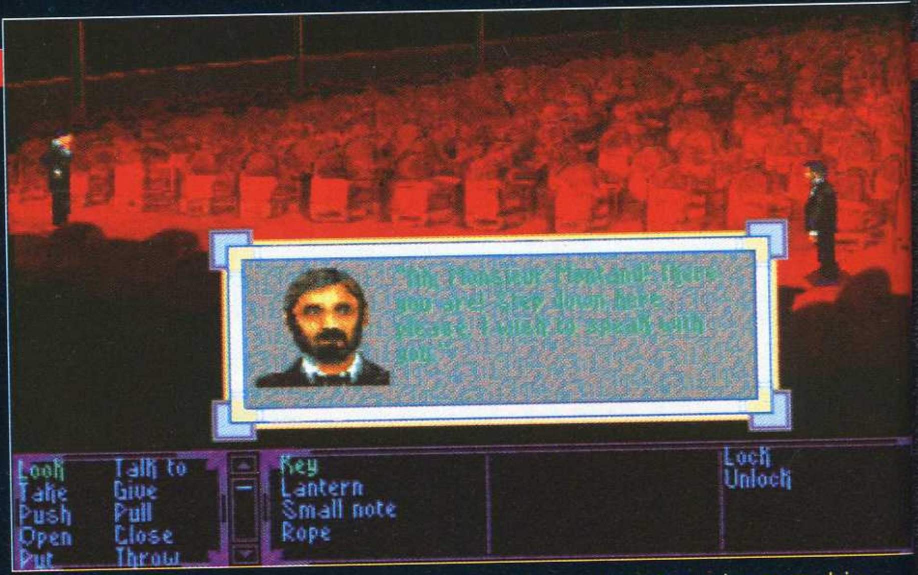
Quelques unes des possibilités de métamorphose des poissons.

La cuisine révèle elle aussi son lot de surprises et d'embûches. Ben oui, forcément, pour un poisson, la cuisine est un endroit très dangereux (il leur faut surtout se méfier des poëlles de Moulinex).



GULP SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 1993	EDITEUR :
	ICE
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA


COMANCHE™
DE NOUVELLES MISSIONS !
DE NOUVEAUX TERRAINS !
DE NOUVEAUX ENNEMIS !
DE NOUVELLES TACTIQUES !
MAXIMUM
COMANCHE
OVERKILL
MISSION DISK
1
"Trente missions supplémentaires, des nouveaux véhicules, d'autres décors et des ciels d'une beauté graphique — Argh !... — TILT
"C'est beau, c'est dur, c'est varié, j'adore!!!" — TILT
"Avec quelques ennemis pas vraiment cool et des décors à tomber par terre, le célèbre simulateur d'hélicoptère n'a pas pris une ride." — JOYSTICK
"En voilà une bonne extension ! De nouveaux ennemis tels que le MI-24 Hind, le lance-missiles SCUD et un transport de troupes très performant, de superbes terrains de toutes sortes beacoup plus travaillés, la possibilité de voler en groupe de combat avec d'autres Comanche..." — GENERATION 4
photos d'écran sur PC
NOVA LOGIC
UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52
Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente



M. Brie, le Direteur de l'Opéra, vous demande d'enquêter sur l'accident qui va se produire.

■ Après le drôlissime Rex Nebular, Microprose est sur le point d'achever son deuxième jeu d'aventure avec la même équipe. Cette fois–ci, ça a l'air un peu, voire beaucoup, moins drôle. L'histoire se déroule de nos jours, alors que Raoul Montand, un enquêteur de la police parisienne, assiste à la première de Don Juan Triomphant à l'Opéra de Paris. Soudain, l'un des énormes chandeliers suspendus vacille et s'effondre sur le public, faisant pas mal de victimes. M. Brie, le Directeur de l'Opéra, qui connaît Raoul, lui demande de se charger de l'affaire. Tout commence donc comme une banale enquête policière.

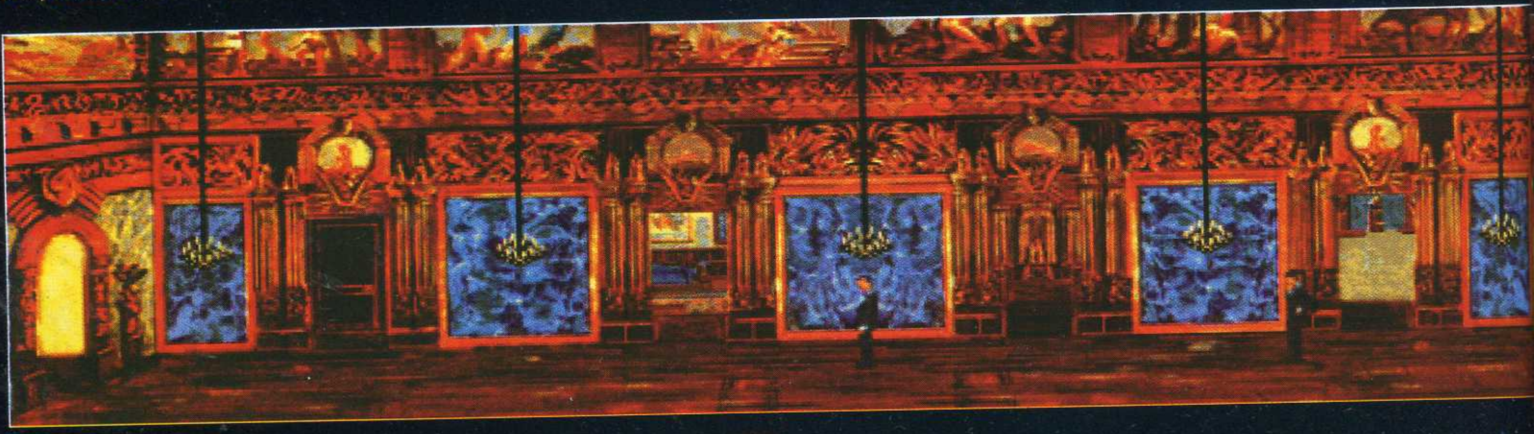
RETURN OF THE P

Pourtant, les informations que vous donne M. Brie rendent les choses un peu plus troublantes et mystérieuses. Cent ans auparavant, Erick, l'auteur de l'opéra en question, a en effet déjà commis le même accident (ou plutôt attentat puisque comme il est provoqué, ce n'est plus un "accident"). Le plus étrange est que cet Erick était, à l'époque, surnommé le Fantôme à cause d'un masque qu'il arborait et de la façon quasi magique dont il apparaissait et disparaissait pour "hanter" l'Opéra. Tout ce qu'il reste de lui est son supposé squelette, son masque et une alliance qu'on a retrouvés dans les catacombes. M. Brie soupçonne quelqu'un d'avoir voulu faire une mauvaise farce "à la manière de". Ouh là, les choses se compliquent et ne risquent pas de s'arranger. En effet, il semblerait qu'Erick ait fait ça (provoqué l'accident de 1881... je vous l'avais dit que ça devenait compliqué) pour se venger de sa femme, Christine, qui était partie avec le Vicomte de Chagny, bizarrement lui aussi prénommé Raoul. Or, vous vous appelez Raoul et la vedette de l'opéra



C'est lui, le coupable! mais non, pas vous, le chandelier...

Les graphismes de Return of the Phantom sont très travaillés, en témoigne cette somptueuse salle de l'Opéra de Paris.





auquel vous assistiez s'appelle également Christine. Vous suivez toujours? Voilà quelques mots sur le début de l'histoire. Et vous n'êtes pas au bout de vos surprises puisque tout cela ne représente, en fait, que les premiers écrans du jeu. La tâche risque d'être autrement plus difficile. Vous devrez, évidemment, déjouer les pièges les plus retors, résoudre les énigmes les plus complexes, tout en faisant fonctionner vos petites cellules grises, et même en voyageant dans le temps pour retrouver et affronter le Fantôme. Même si le déroulement du jeu implique que vous trouviez et utilisiez des objets précis à certains passages, il n'est pas du tout linéaire. De plus, il est agrémenté de séquences d'action nécessitant vos meilleurs réflexes et habileté. Tout le jeu se

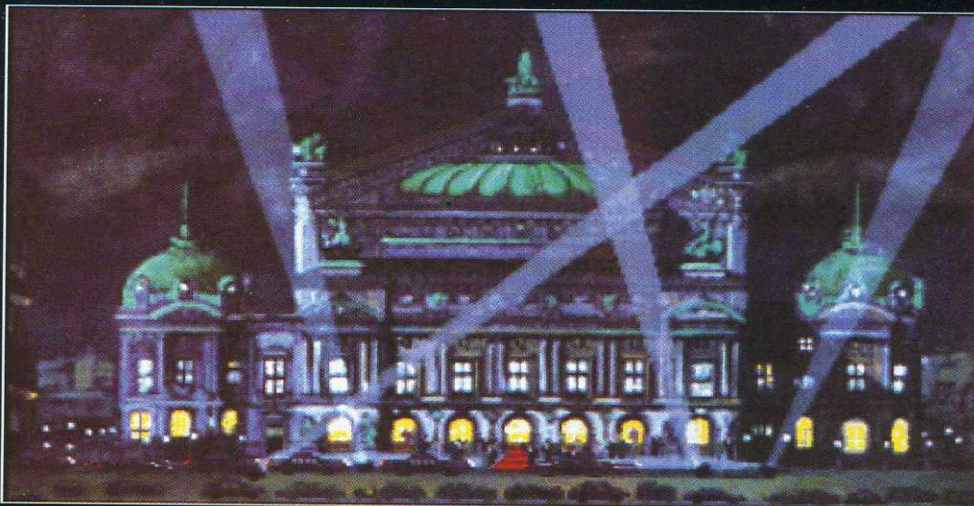
HANTOM

CALOR

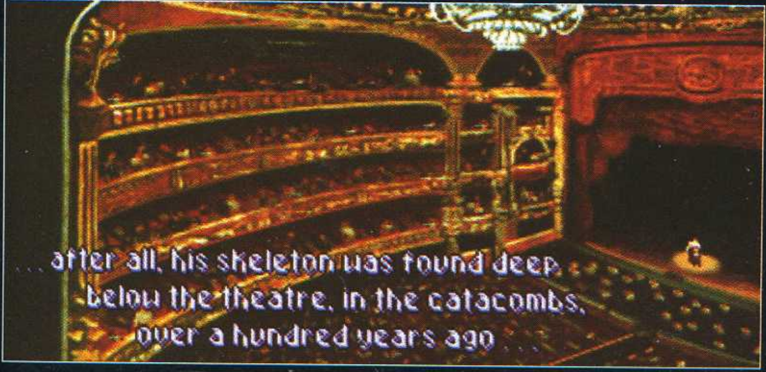


Return of the Phantom utilise la même interface que Rex Nebular. Les objets comp
en plus, des actions de base, des actions qui leur sont propres, améliorant l'intera

déroule dans les locaux de l'Opéra de Paris, des catacombes à la fosse d'orchestre, ce qui représente tout de même quelque petite centaine de lieux différents (l'Opéra comporte un véritable entrelacs de couloirs souterrains pour permettre aux techniciens, acteurs, etc. de se déplacer à l'insu du public). Les graphismes sont très travaillés et certaines salles vraiment somptueuses. Le plus remarquable visuellement reste néanmoins l'animation des personnages, extraordinaire de réalisme. Quant à la bande-son, elle est complète, très axée, thème oblige, sur le classique, avec des bruitages stupéfiants. Comme dans Rex Nebular, vous disposez d'un écran d'options vous permettant de configurer le jeu à votre convenance et, notamment, le niveau de difficulté. Cette aventure graphique, au parfum mystérieux et surnaturel, risque de faire un malheur, surtout si elle reste de bout en bout angoissante. Prochainement sur vos écrans VGA. ■

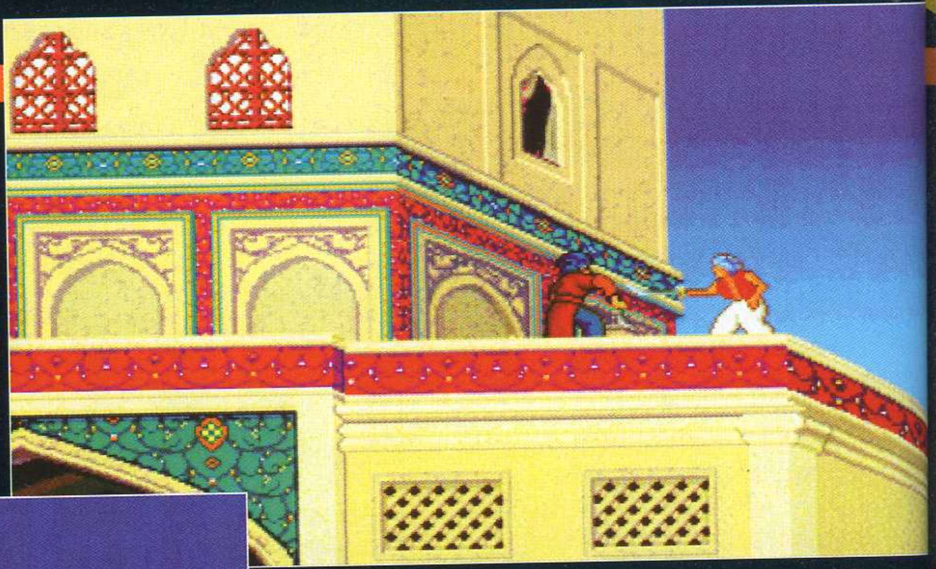


Tout le jeu se déroule à l'Opéra de Paris qui, des catacombes à la fos
d'orchestre, comporte une petite centaine de lieux différents (person
ment, j'ignorais que c'était aussi gigantesque).

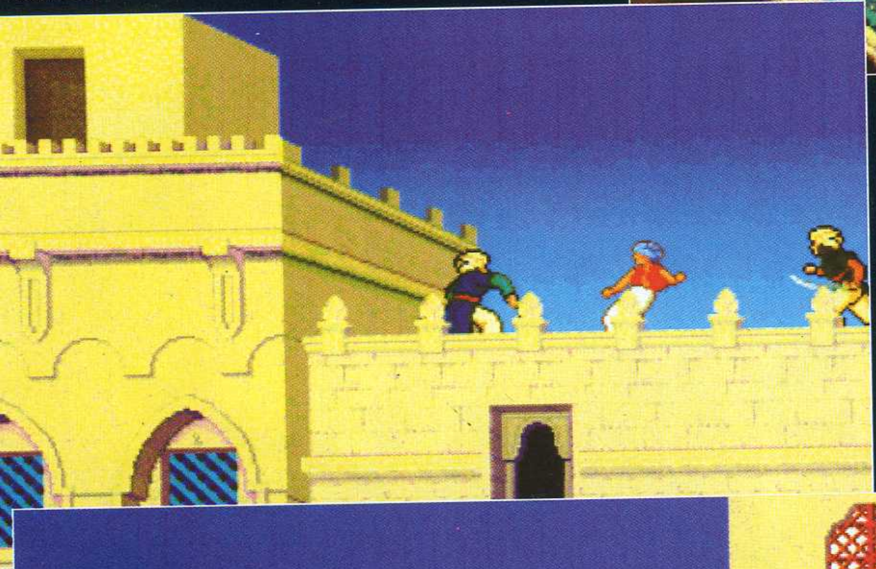


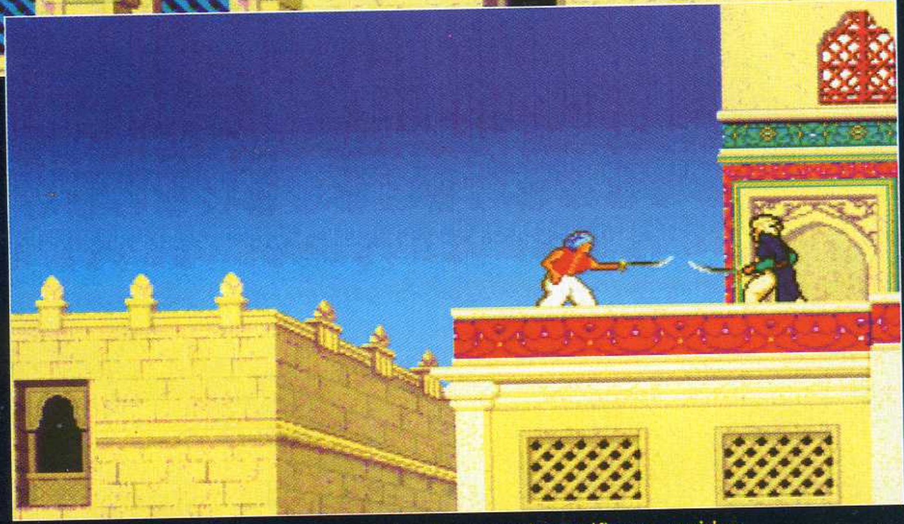
1993, la première de l'opéra Don Juan Triomphant, cent ans après sa création, est le début d'une aventure fantastique et troublante.

RETURN OF THE PHANTOM	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : JUIN 1993	MICROPOSE
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC



Combien d'entre nous ne se sont pas usé la santé, yeux rougis par trop de nuits passées devant l'écran, doigts coincés entre les touches du clavier, à force de jouer à Prince of Persia! Combien? Une poignée, à peine. Ceux qui y ont échappé, et tous les autres peuvent, d'ores et déjà, sauter au plafond et hurler de joie: Prince of Persia 2 arrive dans les semaines qui viennent.





Les mouvements du personnage sont toujours aussi magnifiques, rapides, souples, tout en douceur. Les sauts, notamment, sont absolument époustouflants.

PRIN
PER

La suite de ce jeu mythique, de ceux qui font basculer les gens jusqu'alors réticents au monde des jeux vidéos, est à la hauteur de tout ce qu'on pouvait attendre. Jordan Mechner, auteur du premier Prince of Persia, a commencé à bossé sur cette suite dès l'été 91 en écrivant un script de près de 200 pages. Inutile de préciser que le scénario, dans Prince of Persia 2, tient une place extrêmement importante.

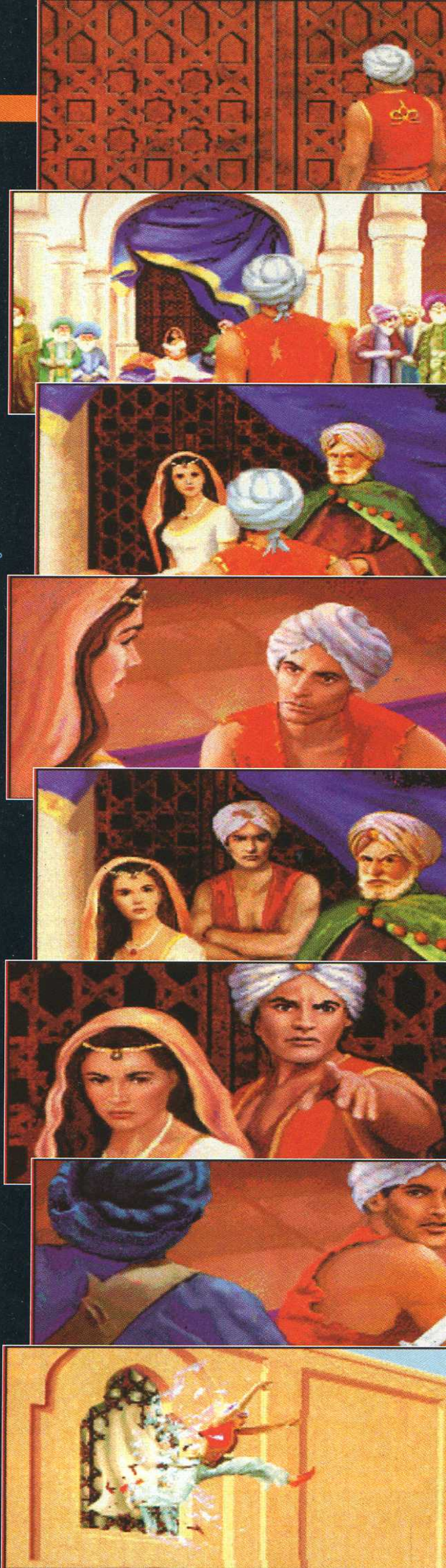
Le premier épisode ayant été créé sur Apple II était assez limité, malgré le grand intérêt du jeu. Du coup, le soft n'exploitait absolument pas les nouvelles capacités de machines comme le PC ou le Mac. Prince of Persia 2 est directement pensé pour ces bécanes et la différences se sent tout de suite. Les graphismes des décors sont magnifiques et, surtout, très variés. Dans le premier épisode, le joueur passait son temps dans des couloirs souterrains et, même si les agencements changeaient, les décors étaient quasiment identiques d'un niveau à l'autre. Dans Prince 2, le joueur va voir du pays, et une grande partie de l'aventure se déroulera en extérieur. D'un niveau à l'autre, les décors changeront du tout au tout et votre personnage bondissant, passera des toits du palais au sable d'une île déserte, en passant par un temple abandonné, ou encore par des grottes infestées de sales bestioles. Le jeu est énorme et très riche.



Entre chaque niveau, des scènes graphiques apportent des éléments nouveaux au scénario, les personnages s'y échangent des phrases rebalancées en digitalisation par les haut-parleurs de votre bécane. L'ambiance du jeu n'en est que plus intense. Ces scènes comme le reste du jeu d'ailleurs, exploitent pleinement les capacités graphiques du PC ou du Mac, en affichant, bien sûr, 256 couleurs.

L'action de Prince of Persia 2 est dosée, réfléchie. Dans certains niveaux, vous ne rencontrerez pratiquement aucun ennemi, le but étant d'atteindre la sortie et de négocier du mieux possible les différents pièges qui vous attendent, tandis que dans un autre niveau, vous passerez pratiquement tout votre temps l'épée à la main à découper les gardes de celui qui a usurpé votre place. Votre personnage dispose de plus de mouvements que

Le jeu démarre sur les toits du Palais, alors que vous essayez d'échapper aux gardes de celui qui est devenu Prince à la place du Prince (c'est-à-dire à votre place).

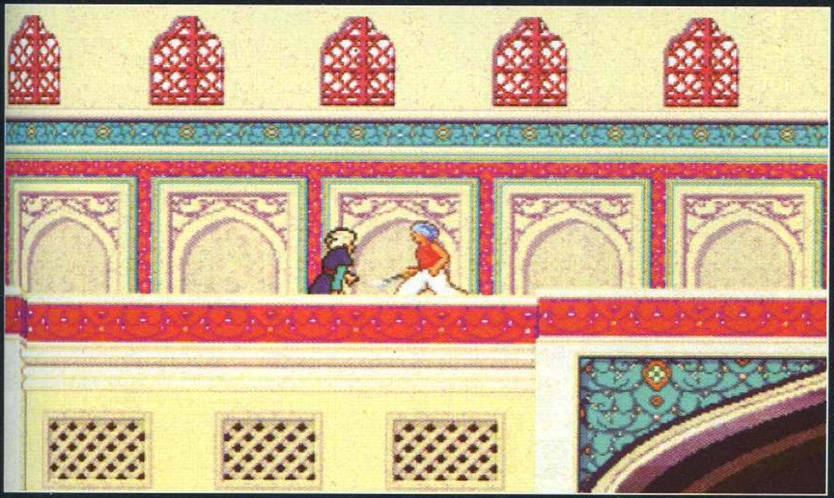


dans le premier Prince of Persia; il peut, maintenant, frapper vers le bas, ramper et même avaler des potions magiques qui lui donneront des pouvoirs.
Le scénario est plein de rebondissements et démarre sur les chapeaux de roues. Le héros, devenu Prince à la fin du premier épisode parce qu'il avait délivré la Princesse des sales pattes d'un terrible méchant, se voit transformé en mendiant. La Princesse ne le reconnait plus, tout le monde le regarde bizarrement. Il se fait alors jeter hors du Palais par celui qui lui a pris sa place et son apparence, par la même terrible ordure qui avait déjà essayé de prendre le pouvoir dans le passé.
Votre but est donc de renverser celui qui vous a piqué votre place et de prouver à la princessequi vous êtes vraiment.
Prince of Persia 2 sera, sans aucun doute, l'un des meilleurs jeux de l'année. Il ne reste plus qu'à attendre la version finale que nous testerons le mois prochain, pour en être complètement sûr. ■

CE OF
SIA II

SEB

L'action, dans Prince of Persia 2, aux niveaux où il y en a, est beaucoup plus intense que dans Prince premier du nom. Les ennemis débarquent à plusieurs et disposent d'une panoplie de coups et de parades, plus complète.



PRINCE OF PERSIA II
SORTIE PREVUE : JUIN-JUILLET 1993

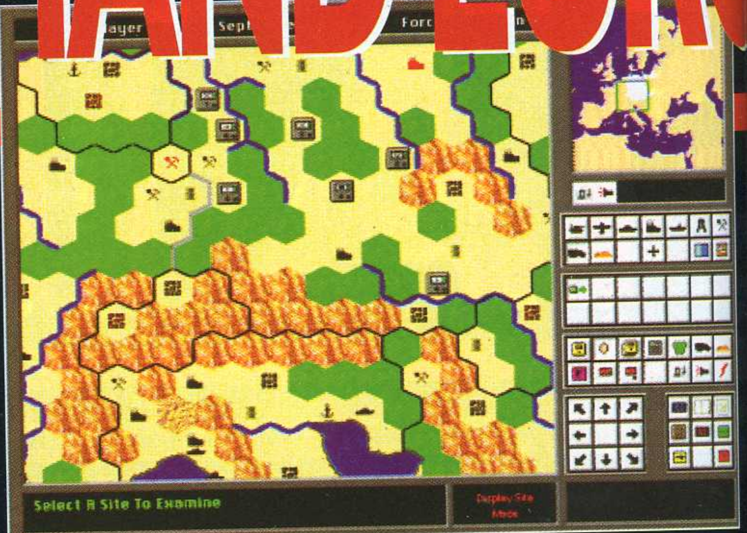
EDITEUR : BRODERBUND
STANDARDS : PC - MAC
PHOTOS : PC

Vos adversaires sont très agressifs, et iront même jusqu'à plusieurs écrans pour vous poursuivre et continuer à se battre.

Après le fabuleux succès de V For Victory (on en
st quand même au troisième volet), Three-Sixty
oursuit son implacable percée en matière de jeux
e stratégie/wargames. En fait, High Command a été
acheté à Colorado mais bon... et puis, tout réfléchi,
omme le titre du jeu l'indique clairement, High Com-
hand relate la Seconde Guerre Mondiale. Le jeu
lémarre naturellement en 1939 où vous dirigez soit
es Alliés, soit l'Axe. Remarquez, si vous préférez une
utre année, rien en vous en empêche puisqu'une
option est prévue à cet effet. High Command
englobe tous les paramètres et facteurs entrant en
eu pendant une guerre.

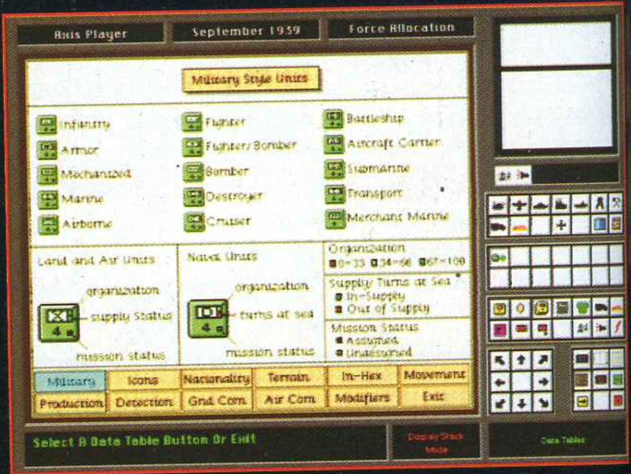


HIGH COMMAND EURO



En tant que leader, vous devrez prendre des décisions aussi bien militaires, qu'économiques ou politiques. Vous devez d'abord diriger vos troupes, qu'elles soient terrestres, aériennes ou maritimes. Il vous faut aussi vous occuper de l'aspect économique en produisant ou en faisant des recherches pour vos unités. De plus, vous ne devrez pas négliger la gestion des ravitaillements, que ce soit en nourriture ou en fuel. Enfin, vous pourrez vous adonner à toutes les armes de la politique: diplomatie, renseignement et alliance avec d'autres pays, etc. Allez-vous consacrer toutes vos ressources à la constitution d'une super force militaire, ou plutôt renforcer vos infrastructures à l'arrière? Opterez-vous pour la négociation ou le sabotage? Le jeu se déroule sur une carte tactique quadrillée très classiquement par des hexagones, en Super VGA. Et là, il faut avouer que le Super VGA, c'est quand même ce qu'il y a de mieux pour les wargames. On distingue parfaitement toutes les unités représentées par des icônes qui, eux-mêmes, comportent des indi-





Les icônes sur la carte tactique sont si nombreux qu'une base de données vous permet de parer les éventuels trous de mémoire.

Certains sites sont très intéressants à posséder, non seulement ils vous rapportent des points, mais en plus, ils peut produire tout plein de choses bien utiles.

Vous pouvez consulter une "identification d'unité" pour connaître les caractéristiques de vos unités.

Les usines peuvent produire bien des choses et, notamment, des unités militaires. Encore faut-il que vous ayez assez de matières premières.



PE 1939-1945

CALOR

cations. La multiplicité de ces icônes est telle qu'il existe même une "base de données" vous en expliquant les significations respectives. Ceci étant, dans un coin, vous disposez d'une vue stratégique de toute l'Europe, offrant de nombreuses options d'affichage par zones: niveau de renseignements, de technolgie, influence des Alliés ou des Allemands, etc. Vous avez, évidemment, de multiples options d'informations qui vous aideront dans votre prise de décision. Quelques images digitalisées sont judicieusement intégrées, notamment sur les écrans d'identification de sites. Le jeu tient compte non seulement de la configuration du terrain, mais également des conditions météorologiques. Le niveau de jeu de l'ordinateur est réglable à souhait, ce qui permettra aux débutants de s'initier et aux vétérans de s'éclater. A ce propos, pour les réticents, on ne peut que féliciter Three-Sixty d'avoir inclus un mode tutorial bien pratique pour apprendre les bases du jeu. L'interface est simple d'utilisation, puisqu'elle exploite les icônes et la souris de la meilleure façon.



HIGH COMMAND	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : JUIN 1993	THREE-SIXTY
	STANDARDS :
	PC - MAC
	PHOTOS : PC

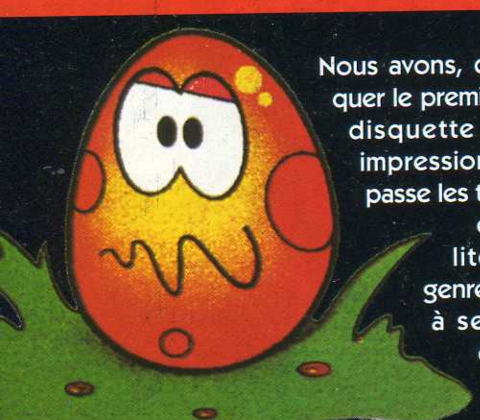




Connaissez-vous Alfred le poulet? Comment ça, non? Remarquez, ce n'est pas étonnant; vous, les poulets, vous les bouffez tous! Tous? Non, car il en existe encore un qui vous résiste...
L'histoire prend sa source dans la mère d'Alfred. Pendant que la poule pond notre futur héros, l'esprit maléfique de Meka (un autre poulet qui vous échappe) kidnappe Billy l'oeuf et son frère pour mener à bien ses expériences génétiques. A peine sorti de sa coquille, le petit coq part à la recherche de ses amis (qu'il ne connait pas encore!) à travers les 11 niveaux de ce jeu de plates-formes.

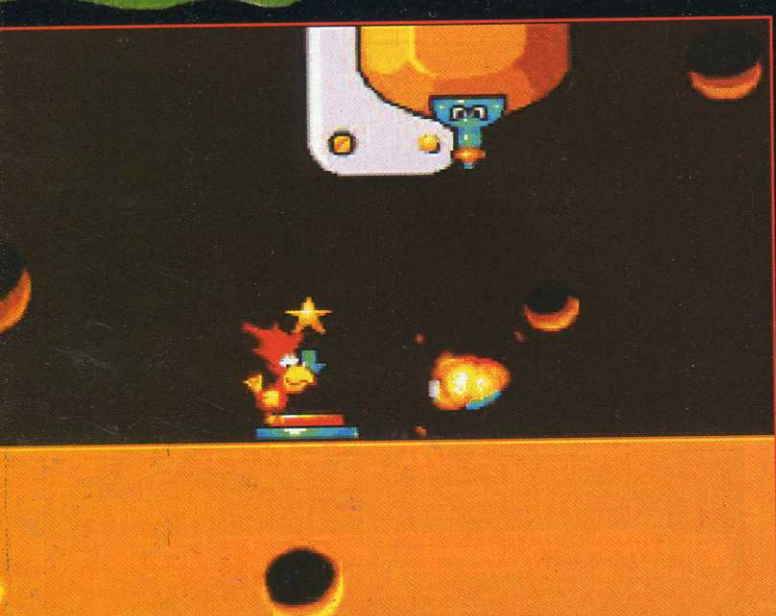
ALFRED CH

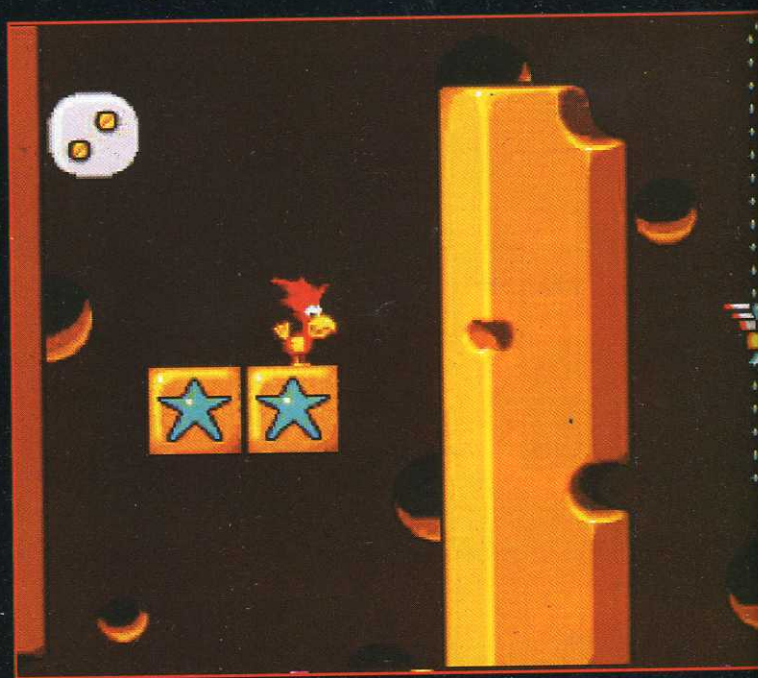
LORD CASQUE E



Nous avons, d'ores et déjà, pu pratiquer le premier d'entre eux grâce à la disquette de démo. Premières impressions: ça promet! Je vous passe les trucs du style "le scrolling est impeccable, la jouabilité est correcte...", ce genre de soft ayant tendance à se propager davantage chaque mois sur Amiga, avec des réalisations plus proches les unes que les autres. Alfred Chicken se distingue surtout par son originalité. Votre personnage doit récolter des diamants, libérer des bal-

Tenez, qu'est ce que je vous disais! (tout d'abord,lisez la légende de la photo où Alfred appuie sur le bouton avec son bec pour déclencher un mécanisme qui actionne plein de trucs, sinon vous n'allez rien y comprendre! NB: ce message ne s'adresse pas à ceux qui ont déjà lu la légende de la photo "où Alfred appuie sur le bouton avec son bec pour déclencher ...")

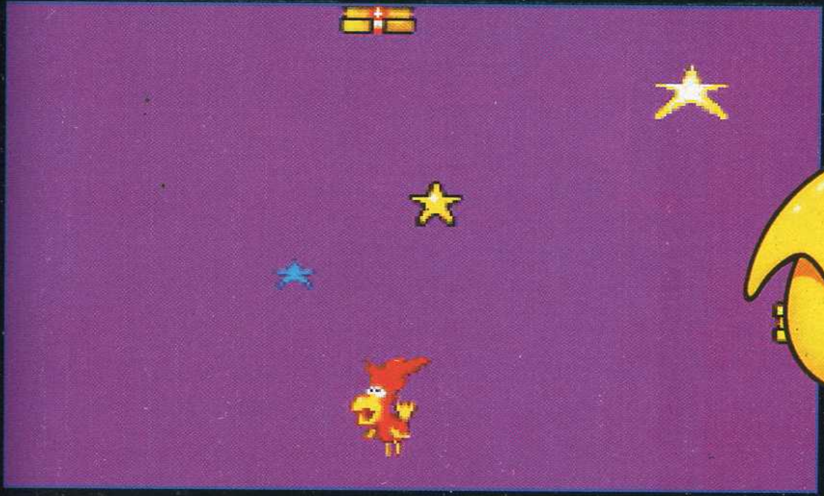




Des mécanismes divers et variés envahissent les niveaux. Un bon coup de bec et les carrés transparents deviennent durs et opaques. Alfred n'a plus qu'à monter dessus. Quel courage cet Alfred!

Sacré Alfred! Il ne perd pas une occasion pour jouer au con! Le voilà sur une plate-forme qui tourne en rond!?! Il faut dire qu'il n'a pas grand-chose à faire, un peu comme Antonio!

Le premier niveau se termine avec un stage bonus. Vous devez ramasser le plus de gâteaux possible pour faire péter le compteur de points.





CKEN





lons de baudruches, dénicher des passages secrets et actionner des appareils. Pour augmenter ses chances de réussite, Alfred se prépare de longues heures à l'avance. Dès son reveil, il part courir dans la brume pour entretenir son rythme cardiaque et se nourrit exclusivement de maïs en boîte. De plus, il ne boit pas, ne fume pas, ne bai... sa seule distraction: les claquettes. Ses proches le surnomment d'ailleurs Fred Austaire. C'est le prix qu'il doit payer pour mener à bien la mission que les programmeurs lui ont confiée. Mais ces derniers ne sont pas si méchants car ils ont doté Alfred de pouvoirs sûrs, mais naturels. Il peut voler, quoique..., donner des coups de bec et .... euh... c'est à peu près tout. En revanche, de nombreux appareils lui sont très utiles. Les ressorts permettent d'atteindre les plates-formes trop élevées et des supports mobiles l'entraînent dans d'autres lieux... Bref, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer, d'autant plus que l'on nous promet des tableaux immenses! Il ne reste plus qu'à espérer que le jeu final soit aussi sympa que cette préversion... Rendez-vous dans un mois (ou deux)!

Compétents les gars! Le jeu n'est pas terminé que l'on vous montre déjà une partie du premier niveau. Promis, on vous le refera!

ALFRED CHICKEN SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 93	EDITEUR :
	MINDSCAPE
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

Après Wacky Funsters, Ringworld et Protostar, voici Blue Force, le prochain jeu Tsunami. Si Blue Force est une réelle nouveauté, son concept ne l'est pas vraiment puisqu'il s'agit, en fait, de la suite logique de la série des Police Quest. Jim Walls, concepteur de cette série et Cheryl Cornelius, graphiste, ont rejoint l'équipe de Tsunami en septembre 91 avec le projet Blue Force.
Une fois encore, vous allez endosser la tenue, parfois lourde à porter, d'un agent de police.



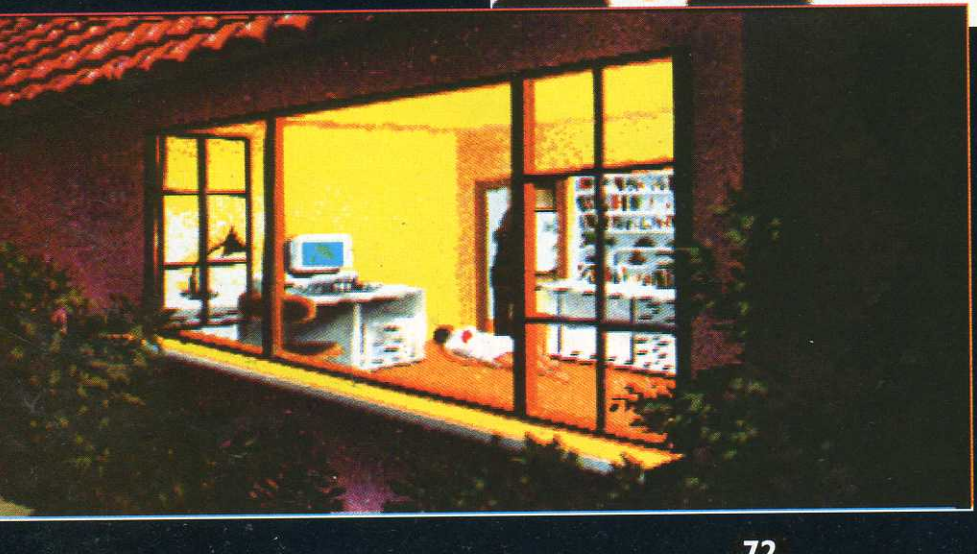
Dans Blue Force, les cambrioleurs, et les méchants en général, ont les cheveux longs. C'est comme ça qu'on les reconnaît.

BLUE FO

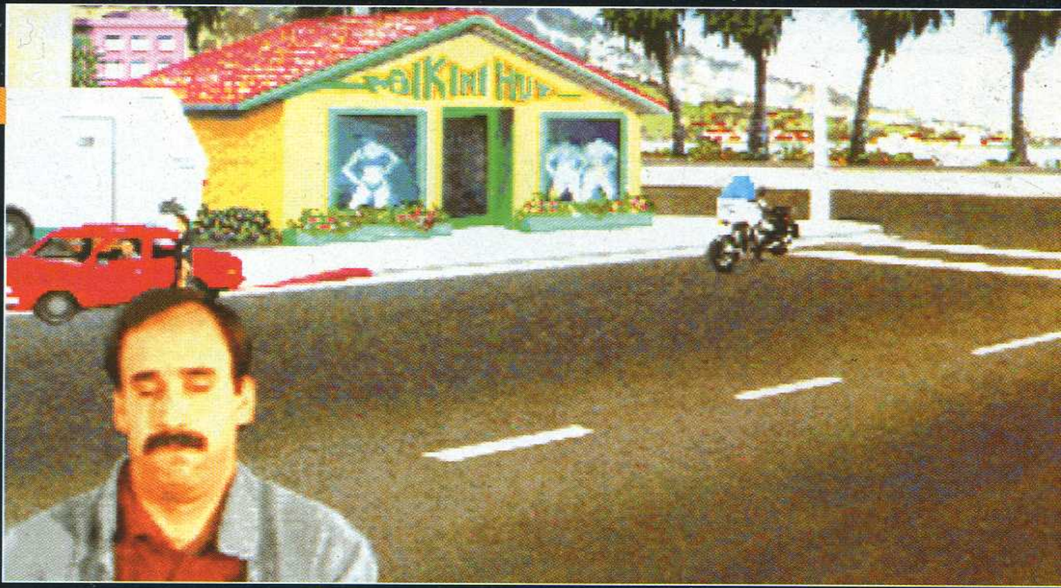
Cette fois, vous ferez partie d'une brigade motocycliste et toutes sortes de missions vous attendront, des plus ingrates qui consistent à verbaliser les automobilistes, aux plus dangereuses, mais excitantes, où vous arrêterez des cambrioleurs ou des braqueurs en pleine action.
Si la série des Police Quest, et donc Blue Force, dégage une telle impression de réalisme, ce n'est pas par hasard. Jim Walls a travaillé 15 ans comme membre des forces de l'ordre, il est entré en 1971 dans la California Highway Patrol Academy. Ses jeux sont directement inspirés de ses propres expériences de policier et ne laissent aucune place au baratin ou au cinéma.
Derrière toutes les missions de Blue Force, se cache un vaste et unique scénario. Le personnage que vous incarnez a vu ses parents se faire assassiner par un cambrioleur alors qu'il n'était encore qu'un



A tout moment, pendant l'action, les personnages qui prennent la parole voient leur tronche s'incruster à l'écran tandis que leurs phrases s'affichent sous l'image. Admirez la tronche d'américain moyen du héros que vous allez incarner. Lui, au moins, il n'a pas les cheveux longs, c'est un gentil.



Une fois dans la maison, le cambrioleur n'hésite pas à descendre froidement les parents du héros. Votre vengeance sera longue, elle prendra des années mais elle tombera un jour.

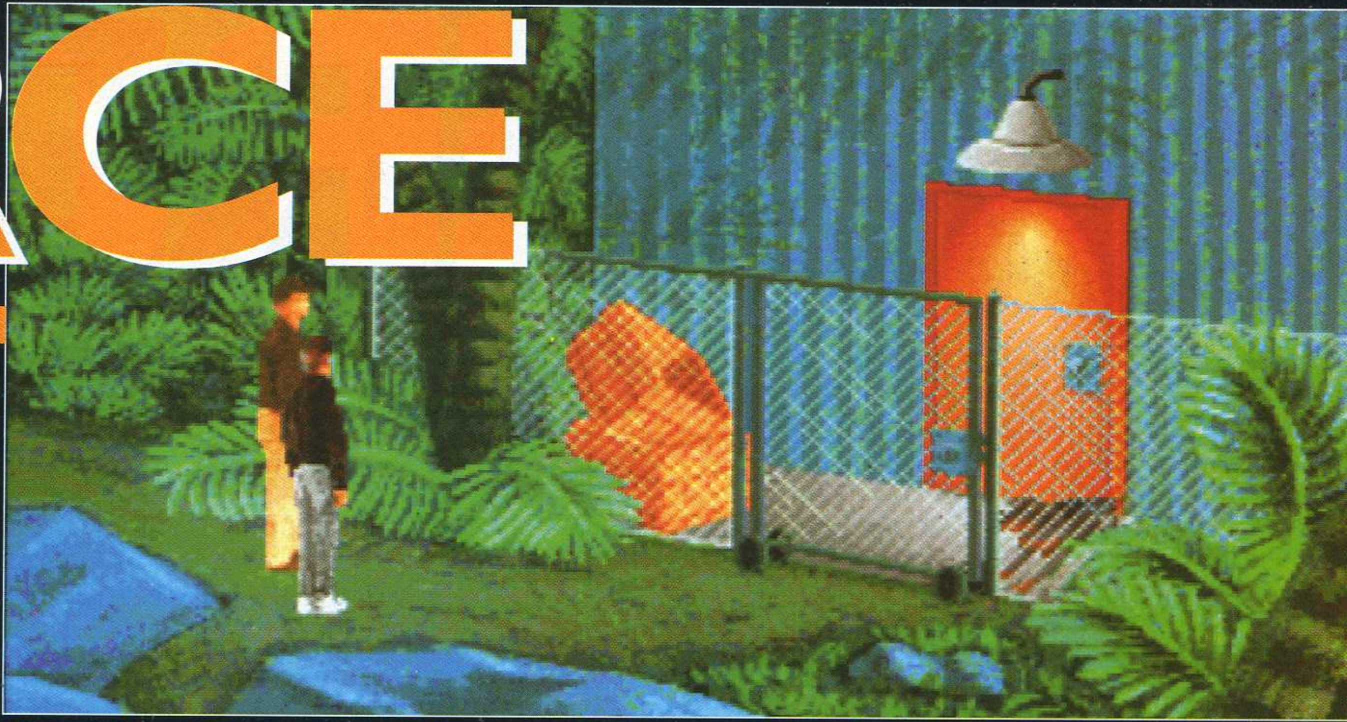


enfant. Son père était policier, c'est tout naturellement qu'une fois adulte, lui aussi est entré dans les forces de l'ordre.
Au fur et à mesure de votre évolution dans l'univers policier, vous croiserez les chemins d'une vaste organisation criminelle qui, en fait, semble être dirigée par le meurtrier de vos parents. On ne se refait pas, le petit cambrioleur est devenu magna du crime. Inutile de préciser que la corde vengeance se mettra sérieusement à vibrer dans le cœur du héros de Blue Force. Vous vous associerez alors avec l'ancien coéquipier de votre père, pour partir en croisade et retirer cette épine du pied de la ville.

Toutes vos actions ne seront pas héroïques et mouvementées; vous devrez au contrôler des automobilistes imprudents. Celui-ci, vu sa tronche et sa diction dû s'endormir sur une bouteille il y a peu de temps.

RCE

SEB



Graphiquement, Blue Force est très riche. Les écrans sont beaux et pleins de détails. Les personnages s'y déplacent comme dans ce qui est devenu une référence: les jeux Sierra. Le jeu tout entier est dirigé à la souris. Quand les personnages parlent, leur visage s'incruste alors par dessus les décors, en bas à gauche de l'écran, et s'anime tandis que les phrases défilent tout en bas. La plupart d'entre elles seront d'ailleurs digitalisées. Ces visages sont tirés de digitalisations et apportent encore une touche de réalisme supplémentaire.
Au niveau sonore, des ambiances différentes accompagneront toutes les séquences du jeu, bruitages et musiques. Toutes les options classiques ayant pour but de faciliter la vie aux joueurs seront, bien sûr, intégrées dans la version finale de Blue Force: sauvegardes, réglage du volume sonore, choix des cartes, etc...
Pour l'instant, nous n'avons vu que quelques séquences par-ci par-là, ainsi qu'une démo, animée, sonore, qui tournait en boucle. Les photos sont d'ailleurs tirées de cette dernière. Mais, déjà, le jeu semble très prometteur, attendons donc le mois prochain pour le test de la version finale, et pour ce qui sera sûrement le premier véritable hit de chez Tsunami. ■

Votre entrée dans la police n'aura pas été vaine; bientôt, vous retro la trace du meurtrier de vos parents...

...et si vous vous débrouillez bien, en compagnie de l'ancien coéquipier de votre père, vous pourrez l'arrêter pour que justice, enfin, soit faite.



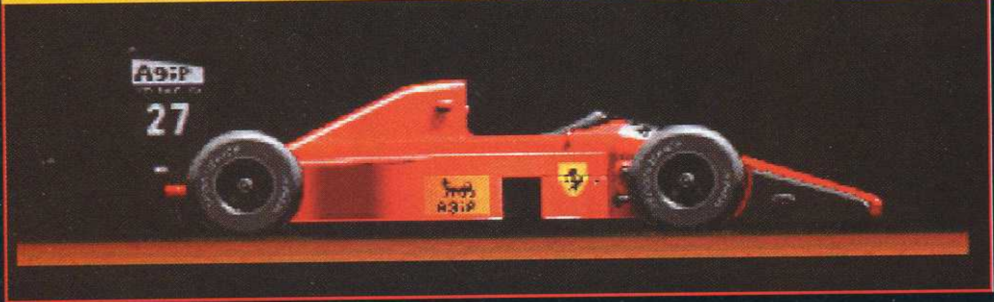
BLUE FORCE SORTIE PREVUE : JUILLET	EDITEUR :
	TSUNAMI
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC



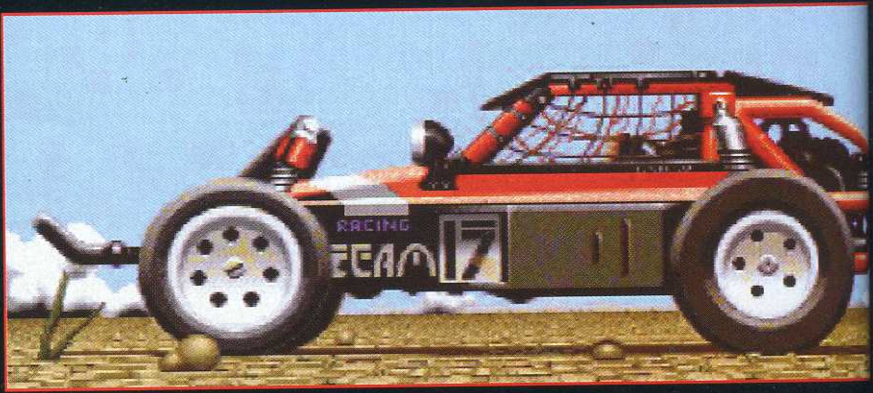
■ En 1990, Seventeen Bit Software, un nouvel éditeur, fait son apparition sur le marché. A l'origine de cette naissance, un groupe de demomakers connaissant l'Amiga sur le bout des doigts, nommé Team 7. La critique salue unanimement l'excellente réalisation, d'un point de vue purement technique, de leur premier logiciel, Full Contact. Toutefois, ce beat'em up manque considérablement de profondeur, le nombre de coups est très restreint et, malgré sa programmation sans faille, Full Contact ne rencontre qu'un succès d'estime. Ce sera le seul demi-échec connu à ce jour des développeurs de Team 7. Trois ans et un changement de nom après (Seventeen Bit Software étant devenu Team 17), ce petit éditeur collectionne les lauriers comme Le Pen les procès. Qu'il s'agisse de shoot'em up (Project X, Alien Breed), de Beat'em up (Body Blows) ou même, récemment, de plates-formes (Superfrog), jamais nous n'avons été déçus. C'est à présent au sport automobile que s'attaque Team 17, avec un nouveau logiciel intitulé Overdrive. Inspirée comme tant d'autres (Nitro, SuperCars, OffRoad Racer...) du célèbre SuperSprint d'Atari, Overdrive est une course de voitures représentée en vue aérienne. La réalisation devrait être, comme toujours, très peaufinée avec, notamment, une animation cadencée à 50 images/seconde, autorisant un scrolling multidirectionnel alliant rapidité et parfaite fluidité. Team 17 prétend tenir là le scrolling le plus rapide jamais vu dans un clône de SuperSprint. Remarquez, des éditeurs qui affirment que leurs scrolling sont les plus lents jamais réalisés, je n'en connais pas des tonnes! Graphiquement parlant, pas de mauvaise surprise puisqu'Overdrive est en 32 couleurs lors des courses et en 64 couleurs pour les images fixes. Les paysages que vous traversez sont très variés, enneigés, désertiques ou encore indoor (genre Bercy, en dix fois plus vaste) vous traînez, au cours du jeu, vos gommes sur tous les circuits du monde. Ceux-ci sont immenses, pouvant atteindre jusqu'à 250 écrans et je puis vous assurer qu'il vous faudra pas mal de temps avant de les maîtriser. En ce qui concerne les règlements des courses, c'est très simple: il n'y en a pas du tout! Il est tout à fait autorisé (conseillé?) d'envoyer vos rivaux se fracasser dans le paysage d'une adroite "poussette" dans les virages. Naturellement, les pilotes concurrents ne se gênent pas non plus; alors, surveillez bien l'état de votre voiture, sous peine de vous voir proprement disqualifié pour abandon. Comme si ce n'était pas déjà assez difficile comme cela, certaines pistes sont littéralement jonchées d'obstacles en tout genre entre lesquels il faut slalommer. Selon le type de revêtement emprunté, le comportement du véhicule varie fortement. Il vous faudra donc vous familiariser

OVERDR

DEREK DELA FUENTE



Ceux qui, ici, n'ont pas reconnu la célebre F1 de Ferrari sont condamnés à passer un mois enfermés avec Lord Casque Noir, à l'écouter chanter les louanges de Microprose Grand Prix nuit et jour.



Si les buggys ne disposent pas d'une pointe de vitesse très élevée, par contre, côté tenue de route, comme dirait Thierry Ardisson: c'est stupéfiant!

Mieux vaut réfléchir à deux fois avant de se frotter à un tel monstre. L'arme anti-queue de poisson parfaite!

avec tous les styles de conduite pour espérer voir le bout d'Overdrive. De plus, vous pouvez choisir votre véhicule parmi plusieurs catégories distinctes, ce qui apporte encore plus de variété au soft. Au menu, formules un bien sûr, mais aussi 4X4, buggys, prototypes ou même camions! Si après tout cela, vous n'avez pas assouvi votre soif de pilotage, c'est à désespérer! Blague à part, ce panel de véhicule oeuvre bien pour la durée de vie du jeu, car la conduite d'un truck américain et celle d'une formule un n'ont strictement rien à voir. Au fur et à mesure de vos courses, selon l'argent que vous avez (durement) gagné, il est possible de customiser votre engin pour le rendre plus performant encore. Pneus plus larges, moteurs plus puissant, injection électronique, là encore, le choix est vaste et le chemin long avant de disposer du bolide de vos rêves. Overdrive sera-t-il le nouveau joyau de la collection Team 17? La réponse vous sera bientôt donnée dans Joystick par notre jockey préféré, Lord Casaque Noire.



Certes, voilà un paysage verdoyant très sympathique, mais vous n'avez pas vraiment le temps de vous arrêter pour prendre un instantané!

RIVE



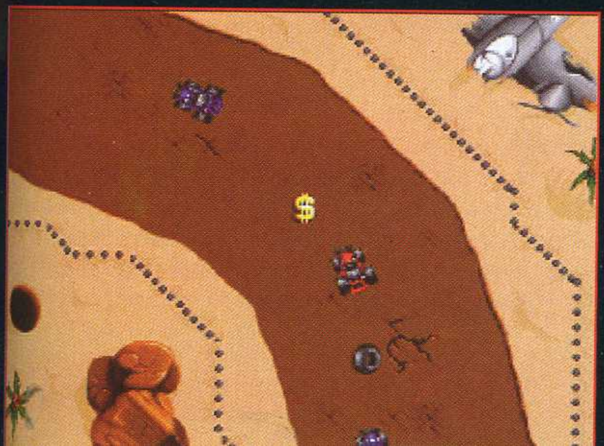
Voilà une voiture sympathique po aller faire ses courses à l'Hype coin! A ce propo malgré mes app (voir preview Woody's World, n°36), je n'ai tou reçu aucune Lar borghini Diablo, même une canet de bière! Un peu solidarité, les me



Sur les circuits enneigés, il faut soigneusement éviter les plaque de verglas disséminées un peu partout. A 300 KM/heure, ça ne pardonne pas!

Entre les obstacles à éviter, les bonus à ramasser et les concurrents à do bler, on n'a pas le temps de s'ennuyer dans Overdrive!





Qui a jamais vu des F1 courir sur une piste bosselée dans le désert? Moi, dans Overdrive!

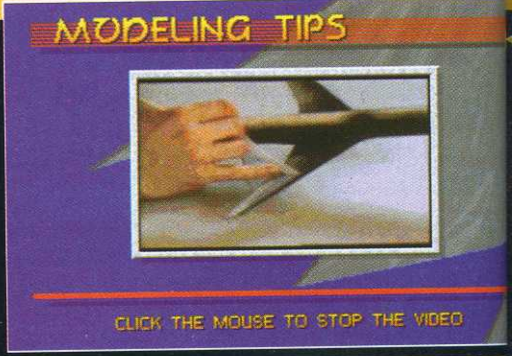
OVERDRIVE	
	EDITEUR :
	TEAM 17
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

Petit à petit, les éditeurs commencent à développer des titres pour CD ROM. À nouveau support, nouvelles applications, comme le démontre ce CD de Revell. À la fois catalogue, manuel d'utilisation et vidéo de démonstration, Motor Stars est également un jeu. L'idée, moins étrange qu'il n'y paraît à première vue, permet d'articuler chaque partie du produit autour de la gamme Revell. Le principe est simple : après avoir suivi les conseils de montage de votre maquette de voiture, vous pouvez ensuite vous entraîner à monter ladite maquette. Ensuite, il ne reste plus qu'à l'essayer "pour de vrai" sur un circuit.



MOTOR







Dans le jeu, on a droit à 5 circuits différents.

En ce qui concerne la réalisation, on trouve du bon et du moins bon sur ce CD, de toutes façons très original. Tournant en SVGA, Motor Stars propose, pour sa partie "maquette", des films digitalisés et des animations en 3D d'excellente qualité. Les films, qui s'affichent dans une fenêtre de bonne taille, sont rapides et fluides, même avec une machine peu rapide équipée d'une carte vidéo et d'un lecteur de CD standard. Ils permettent de suivre, point par point, du déballage à la finition, le montage d'une maquette Revell. Aussi, afin de mettre au plus tôt ces judicieux conseils en pratique, le logiciel est-il fourni avec une Porsche 911 Slant Nose à monter soi-même. Côté jeu, on trouve une sorte de Test Drive, peut-être un peu trop simple mais attachant par bien des points. D'une part, les animations et déplacements dans les décors 3D sont rapides et surtout, les images de fond digitalisées rajoutent à la beauté de l'ensemble. Il

En cas de dépassement de vitesse, les keufs sauront vous rappeler à l'ordre au carreau de votre portière.



faut dire que la chose est en SVGA et que forcément, c'est très fin. Bon point également, les déplacements sont rapides. On peut piloter la voiture de son choix parmi les quatre proposées. À chaque fois, le tableau de bord change en fonction du modèle choisi. En cas d'accident ou bien si l'on dépasse la limitation de vitesse (là aussi bonjour Test Drive !), on assiste alors à une scène digitalisée montrant, par la fenêtre de la voiture, le policier venu vous réprimander. Allié au reste du produit, le jeu constitue donc un tout assez cohérent et original. À noter que Revell se propose de sortir sur CD également un logiciel similaire dédié aux avions. ■

R STARS

MOULINEX

Le montage et la finition sont expliqués en images à l'aide d'un film digitalisé.



La vue en éclaté est en 3D animée. Comme dans le reste du logiciel (jeu excepté), on peut choisir la vitesse de l'animation.



Le jeu, qui rappelle énormément Test Drive, est avant tout rapide et bénéficie d'un affichage très fin et de fonds d'écran digitalisés.



MOTOR STARS

EDITEUR : REVELL
STANDARDS : PC CD ROM
PHOTOS : PC CD ROM

AMIGA



Les hyènes, rapides et collantes au possible, constituent le danger principal au démarrage de la parti

Synergy Software est un groupe de programmeurs free-lance basé en Angleterre. Leurs précédentes réalisations, Bonanza Brothers (US Gold) ou WWF Wrestling (Ocean), n'ont certes pas été de franches réussites, mais elles ont permis à cette équipe d'acquérir l'expérience indispensable au développement d'un vrai hit. Le prochain logiciel de Synergy devrait, selon leurs dires, surclasser sans peine les softs précédemment cités. Tensaï est un jeu d'arcade/plates-formes avec une pincée d'aventure pour relever la sauce, un peu à la manière de First Samouraï.

TENS

Le scénario ressemble à celui d'un film italien de série Z, il y est question d'un monde post-holocauste nucléaire, où les survivants se sont rassemblés et réorganisés en tribus luttant pour leur survie. Traditionnelle conséquence des effets pervers des radiations nucléaires, de curieuses mutations sont peu à peu apparues chez certains hommes ou animaux. Le chaos règne en maître dans ce monde apocalyptique, de terribles luttes intestines pour conquérir le pouvoir déchirent les hommes. Pourtant (roulement de tambour), un espoir subside (le roulement va crescendo), un homme du nom de Tensaï (coup de gong magistral) peut encore rétablir paix et ordre afin de rebâtir un nouveau monde sur des bases saines. Avant d'atteindre ce but, il vous faudra traverser de nombreux et immenses niveaux grouillant de créatures belliqueuses. Vous démarrez votre quête, aux plus sombres heures de la nuit, au sommet d'une montagne et, au fur et à mesure de votre descente, vous verrez le soleil se lever. Vos ennemis ne sont alors pas trop dangereux, seules, quelques hyènes (des hyènes en altitude???) voient en vous un repas consistant et vont donc, en conséquence, tâter de votre fidèle épée. Paysage montagneux oblige, le terrain est en revanche très accidenté, vous obligeant à effectuer de nombreux sauts périlleux sous peine d'être accidenté. L'utilisation de torches est essentielle durant la nuit, afin d'appréhender au mieux le relief du terrain ou les éboulements se produisant. Arrivé au bas du massif, impossible de prendre un repos pourtant mérité, car la faune locale, toujours aussi hostile, est beaucoup plus fournie. Aigles, cobras, chats sauvages ne sont que quelques-uns des représentants de celle-ci. Enfin, les plaines désertes qui succèdent aux monts, vous mettent face à face (ou face à fesse si le courage n'est pas votre qualité première!) avec le gardien clôturant le premier

PC



Les changements de la palette de couleurs des cieux simule adroitement l'aurore matinale. Si cette technique a déja été utilisée, notamment dans Dune, c'est, à ma connaissance, la première fois qu'elle est appliquée à un authentique jeu d'arcade.



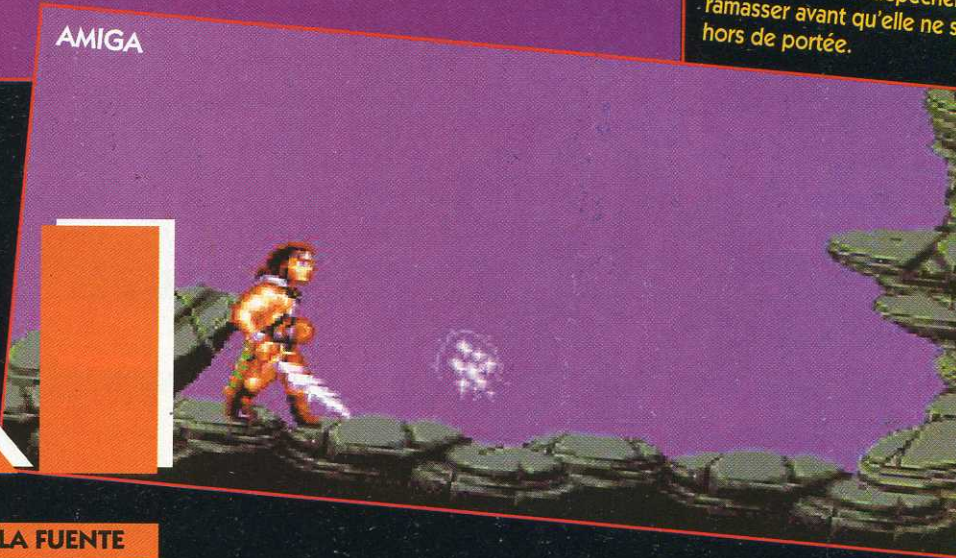
Le plus spectaculaire des mouvements que vous pouvez effectuer est, sans contestation possible, ce saut périlleux arrière.

AMIGA



Lorsque vous tuez un en
son corps s'évanouit pou
ser place à son âme qui
s'envole vers les cieux. N
cela n'a rien de poétique,
vous devez vous dépêcher
ramasser avant qu'elle ne s
hors de portée.

AMIGA

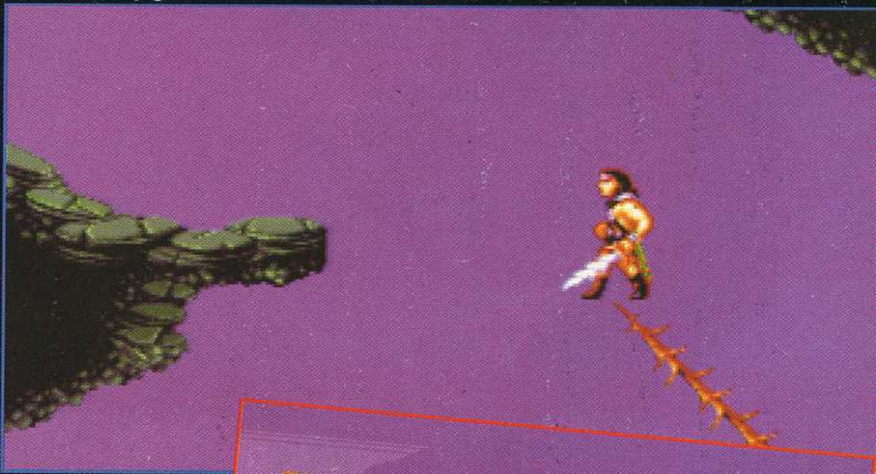


SAI

DEREK DELA FUENTE

niveau. Viendront ensuite la ville et son cortège de mutants, les souterrains de celle-ci où l'embuscade semble être la principale activité, et le palais où siège le Saddam post-atomique local, but final de votre haletante quête. En ce qui concerne la réalisation de Tensaï, on attend le scrolling parallaxe d'une fluidité obligatoirement impeccable pour la réussite d'un jeu de ce type. Synergy affirme, par ailleurs, faire une utilisation optimale du copper sur Amiga, le nombre de couleurs présentes à l'écran devrait donc être conséquent. Les niveaux traversés étant gigantesques, Tensaï s'adressera aux joueurs férus d'arcade qui ne détestent néanmoins pas faire un peu de cartographie et de réflexion. ■

PC



AMIGA



Qu'est-ce qui est petit, jaune, et possède des griffes acérée? Calor, bien sûr!



AMIGA

TENSAI SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 1993	EDITEUR :
	GRANDSLAM
	STANDARDS :
	PC-AMIGA - AMIGA 1200
	PHOTOS : • PC•AMIGA



Projet ambitieux, Reunion est un logiciel de stratégie de haute volée. Développé en Hongrie par l'une des meilleures équipes de programmeurs là-bas (enfin, c'est ce qu'hongrois savoir) depuis six mois, il s'agit d'une simulation de colonisation de planètes, hybride d'Utopia et de SimCity. L'action se déroule dans le futur, alors que la Terre est gravement



REUNI



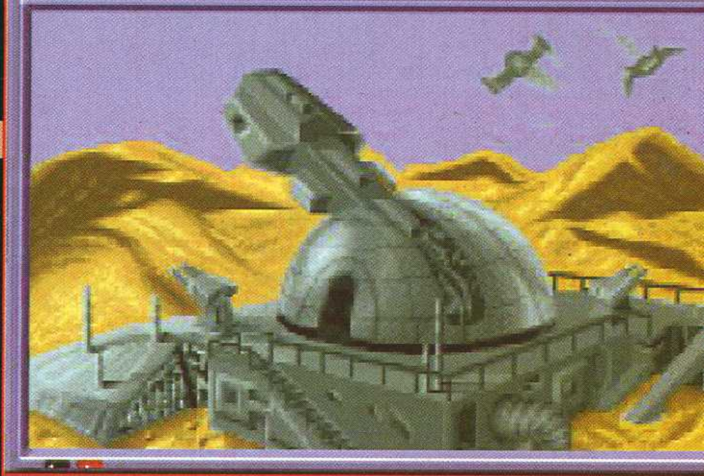
Est-ce là nos villes de demain? Comme quasi-systématiquement dans un logiciel orienté SF, les graphismes sont ouvertement inspirés de Blade Runner.

menacée par la surpopulation. La race humaine se voit donc obligée de s'exporter, vous aurez pour lourde charge d'établir sur d'autres mondes les fondements de notre civilisation. Sachez cependant que certains pourraient voir d'un mauvais oeil ces volontés expansionnistes, aussi pouvez-vous vous attendre à subir les assauts de factions ennemies. Mieux vaut alors avoir recruté et équipé précédemment une puissante armée. La recherche médicale revêt une importance particulière à cet égard; on obtient, grâce à elle, des hommes robustes qui font de bons soldats. La main confortablement posée sur votre souris, vous donnez alors les directives nécessaires à vos unités militaires. Les combats sont gérés intégralement par l'ordinateur, vous assistez à ceux-ci mais ne prenez pas "physiquement" le contrôle de vos véhicules. Reunion est un jeu assez complexe et cette phase "wargame" ne représente qu'une des composantes du soft. Parmi vos autres attributions, la prospection et l'exploitation minière, la formation des hommes à diverses tâches spécifiques, la recherche scientifique, la production de robots et autres androïdes à vocation domestique ou guerrière. Sans compter la construction de villes qui doivent être équilibrées et économiquement saines afin de se développer dans de bonnes conditions. Car, évidemment, votre préoccupation majeure demeure l'argent, sans lequel rien ne peut être entrepris. Aussi vous faut-il construire une flotte de vais-



Les graphismes de certains des inter-écrans, comme celui-ci, sont superbes. Spectaculaire, cette explosion, "prise" sur le vif, non?





seaux-cargos afin de commercer avec d'autres colonies et planètes. Sachant que le prix des marchandises fluctue d'une planète à une autre, il est possible de réaliser de juteuses commissions bien utiles pour financer vos ambitions. Pour alimenter tout ce beau petit monde, il faut également veiller à produire de l'énergie. Plusieurs solutions s'offrent à vous dans ce domaine, selon votre situation géographique vous pourrez tirer parti du soleil (panneaux solaires), du vent ou de l'eau (moulins). Il semble que les programmeurs aient vraiment pensé à tout, on est là en présence d'un jeu vraiment très complet. Malgré la diversité des actions

ON

DEREK DELA FUENTE



Pas de logiciel de stratégie sans carte, celui-ci ne fait pas exception à la r

que vous pouvez entreprendre dans Reunion, nul besoin de mémoriser 57 touches, d'avoir quatre yeux et huit bras, tout se règle à l'aide d'une interface souris/menus/icônes. Décidément, voilà un logiciel qui promet beaucoup, si complexe que son développement, qui a déjà demandé six mois, se poursuivra jusqu'en octobre, date à laquelle Reunion devrait être achevé. ■









Choisissez avec soin vos "collaborateurs parmi le panel proposé pour chaque catégorie. Naturellement, les meilleurs sont aussi les plus chers.

REUNION SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1993	EDITEUR : GRANDSLAM STANDARDS : AMIGA - PC PHOTOS : AM • PC



tout comme le Football, une animation vient ponctuer chaque action importante. Ce système est largement mieux exploité que dans le deuxième soft. De plus, les séquences sont de meilleure qualité!



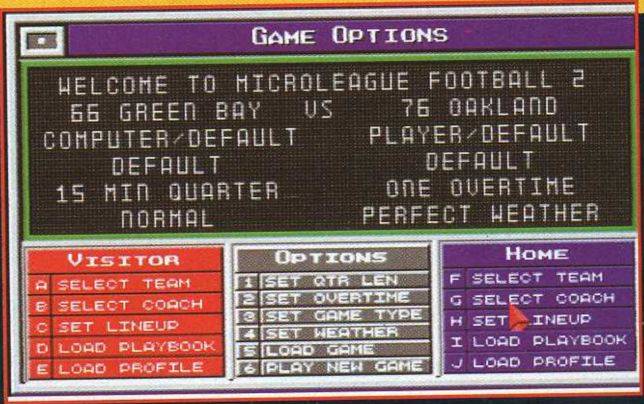
Le célèbre éditeur de simulation sportive continue sur sa lancée avec les nouvelles versions du Football et du Baseball. Basé sur une structure de programmation identique, les deux programmes ne se distinguent que par le sport qu'ils représentent. Mêmes menus, mêmes possibilités et mêmes techniques vidéo. Vous pouvez retrouver, dans chacun de ces softs, toutes les principales équipes américaines. A partir de là, il est possible d'en changer la composition, la couleur des maillots, définir et organiser les rencontres... il y a tellement de menus que l'on ne sait plus où donner du clavier!

MICROLEAGUE
BASEBALL 4 & FOOTBALL 2

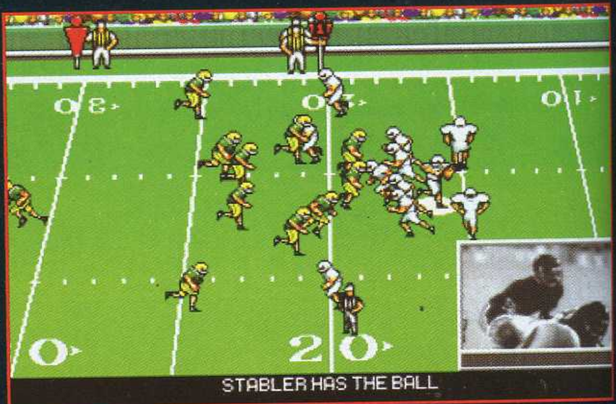
LORD CASQUE NOIR

En ce qui concerne l'action, Microleague Football 2 paraît plutôt décevant, celle-ci est répétitive (cela vient aussi des règles de ce sport) et les séquences vidéo n'ont pas l'air de toujours correspondre à ce qui se passe réellement. Par exemple, si un Footballeur se fait plaquer, une fenêtre vous montre un personnage en train de courir! Sûrement un bug de dernière minute! En revanche, cette technique vidéo colle parfaitement au Baseball. Les bouts de film sont d'une grande qualité et se succèdent à un rythme endiablé. De plus, le déroulement de la partie est d'une clarté irréprochable. Malgré la petite taille des sprites, on aperçoit sans peine les mouvements qu'ils effectuent.

Mais ces programmes s'adressent, avant tout, aux passionnés maîtrisant parfaitement les règles de ces épreuves sportives quelquefois bizarres...



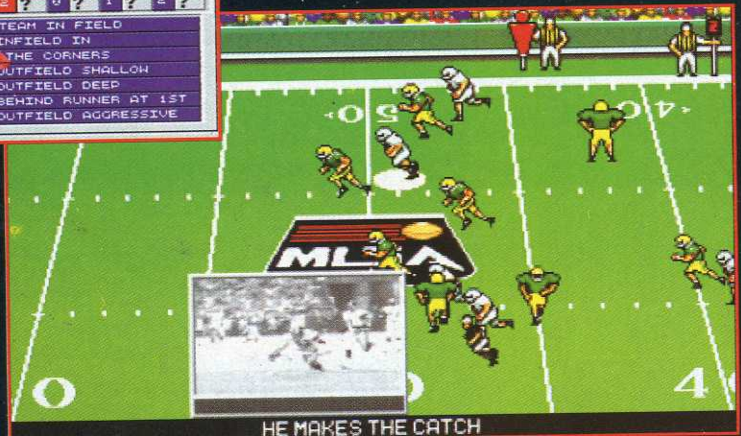
il est possible de régler tout un tas de bordel (météo, nom du coach...) avant que la partie ne débute. Des menus comme celui-ci, il y en a des tonnes... et encore, je n'ai pas dû tous les voir!



chaque point essentiel de la partie donne naissance à une animation vidéo. Une excellente idée reprise du CDI.



la partie gestion et management est la plus complète qui soit. On peut strictement tout faire. L'entraînement des joueurs, la création d'un team... plus complet que ça, tu péris ta race!



BASEBALL 4 & FOOTBALL 2	
EDITEUR :	MICROLEAGUE
STANDARD :	PC
PHOTOS :	PC



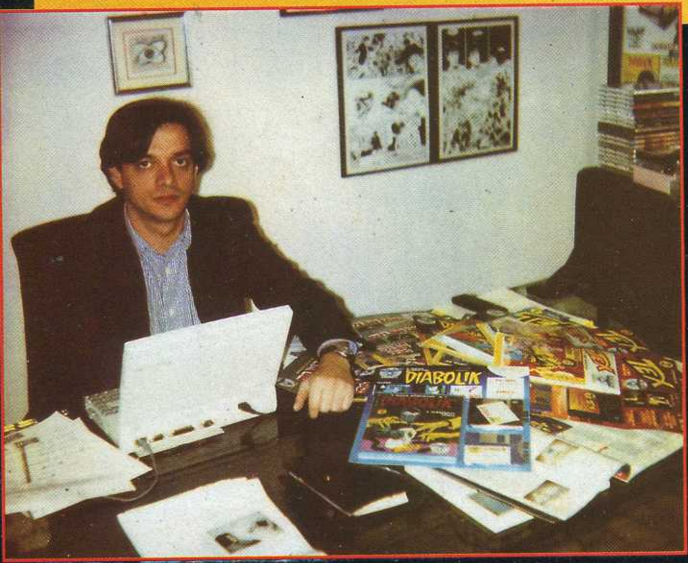
TOUR OF DUTY
IMPERIAL PURSUIT
MISSION DISK
STAR WARS X WING
LES REBELLES ÉCHAPPERONT-ILS AU DERNIER PLAN MACHIAVÉLIQUE DE L'EMPEREUR?
POURREZ-VOUS RÉSISTER AUX FORCES IMPÉRIALES?
PLUS DE 15 NOUVELLES MISSIONS DANS L'ESPACE CONTRE L'EMPIRE.
DUEL CONTRE LE DERNIER MODÈLE DE CHASSEUR TIE DE L'EMPIRE.
DE NOUVELLES SÉQUENCES CINÉMATIQUES AVEC MUSIQUE ET EFFETS SONORES.
EN CADEAU
LA DISQUETTE TOP ACE VOUS PERMETTRA D'EFFECTUER DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE, TOUTES LES MISSIONS DU JEU D'ORIGINE X-WING
DISPONIBLE SUR IBM PC 3.5 HD
UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52
™ and © 1993 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Star Wars, X-Wing and all elements of the game fantasy are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Used under authorization. All rights reserved.
LUCAS Arts
Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente



Il ne s'agit pas, ici, du dernier congrès de hippies mais bien du "noyau dur" de l'équipe de Simulmondo posant fièrement devant ses affreux locaux.

SIMULMON

Lorsque le Dr Francesco Carla décide, en 1988, de lancer Simulmondo, nombreux sont sceptiques. Aucun éditeur n'a encore vu le jour de l'autre côté des Alpes, tout reste à faire dans le domaine de l'organisation. Dans un premier temps, le nouveau-né fait ses armes sur le marché intérieur, accèdant, en dépit du célèbre adage, au statut de prophète en son pays. Son atout principal, un concept novateur qui fidélise le public. Le principe est d'une simplicité extrème: Simulmondo acquiert les droits de trois ou quatre personnages de bandes dessinées culte en Italie. Pour chacun des personnages représentés, démarre alors une longue saga en plusieurs épisodes,



autant de jeux d'aventures complets. Jusque là, aucune différence avec la stra-tégie adoptée depuis longtemps par Sierra avec Larry, Graham ou Roger Wilco. Toutefois, Simulmondo possède un atout supplémentaire déterminant: le pri de vente. Si le premier volet de chaque série est bien vendu aux tarifs habituels, les épisodes suivants sont proposés aux alentours de 100 francs Français!

Pourtant, il n'est pas questions, ici, de softs "budget" mais bien de jeux d'aven-tures à part entière.Simulmondo enregistre à présent de confortables rentrées. L'appétit venant en mangeant, l'ogre italien se tourne maintenant vers le reste de l'Europe, tout d'abord l'Espagne, puis la France, l'Allemagne et enfin l'Angle-terre. Tous les logiciels proposés dorénavant seront intégralement traduits dans la langue du pays où ils seront exportés. Emmenés par les trois séries "vedettes" de Simulmondo (Tex, Dylan Dog, et Diabolik, présentés plus loin en previews) ce n'est pas moins de 65 sorties prévues (tous formats confondus) que nous verrons déferler en déluge sur nos PC, PC CDROM, Amigas et CDI au cours des douze prochains mois.





Pas trop mal, la caisse. Ca ne vaut pas un bon scooter 50cm3, mais comme le dit le proverbe, "à cheval donné on ne regarde pas la denture".

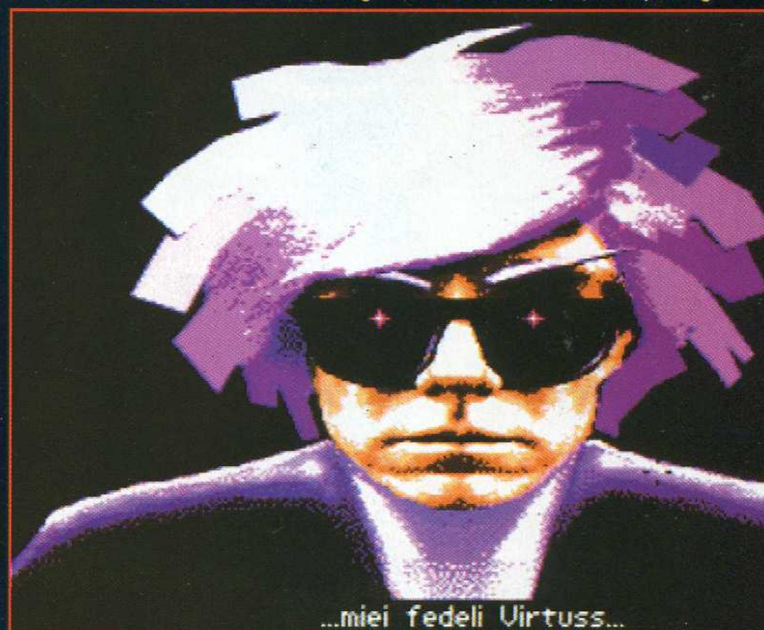
SIMULMAN

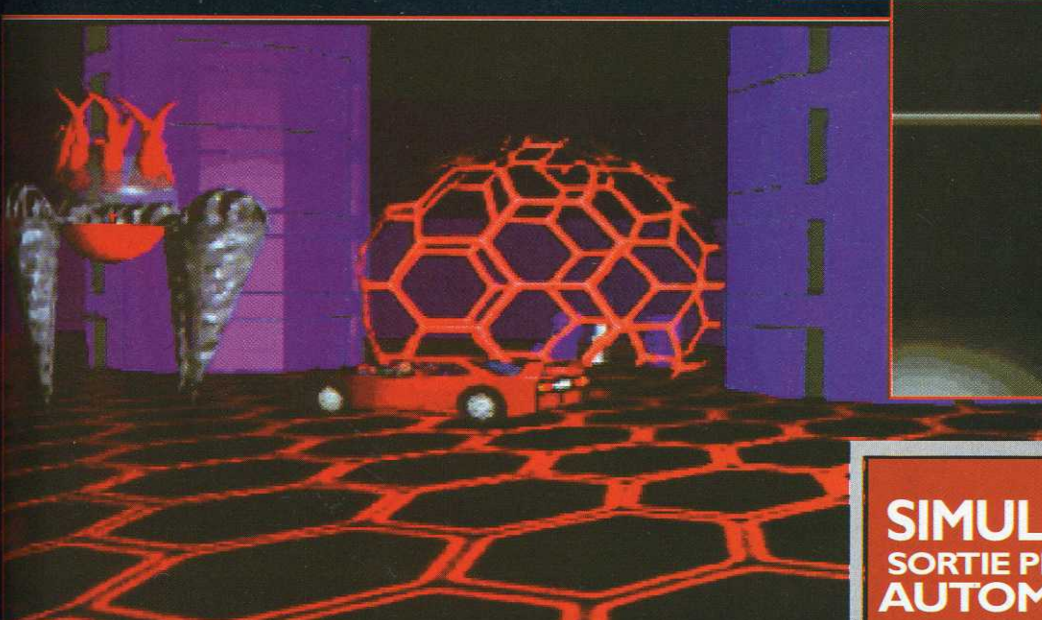
DO

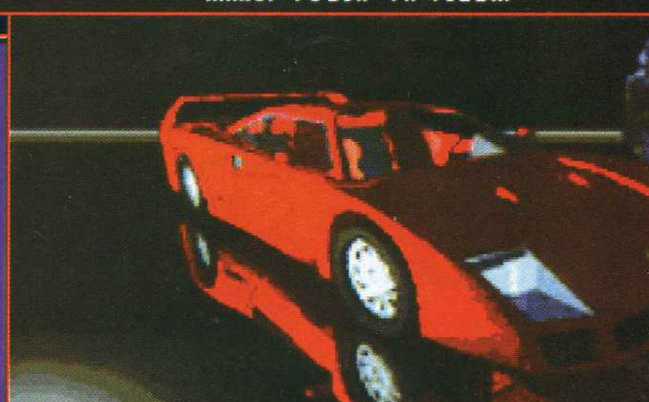
DEREK DELA FUENTE

Voici sans doute le plus impressionnant des softs devant sortir prochainement chez Simulmondo. Développé avec la ferme intention d'exploiter au mieux les techniques modernes, le logiciel comporte de nombreuses séquences vidéo digitalisées, associées à des graphismes bitmap très réussis. Par moment, on a l'impression d'assister à un film interactif. Vous incarnez, dans cette intrigue policière, un détective du futur confronté à un insondable mystère. Nous sommes en 2011, et les rapides progrès de l'informatique ont permis d'améliorer considérablement les applications de réalité virtuelle. A tel point qu'un immense réseau, presque un univers parallèle, justement nommé Virtual Reality, se développe. Pour y accéder, rien de plus simple: il suffit de se connecter à l'une des bornes qui parsèment les villes, autant de portes donnant sur cet univers factice. Simulman, c'est le nom du héros, est un agent de Virtual Reality, et doit veiller à maintenir l'ordre au sein du réseau. Lorsque vous interrogez un suspect, une série de questions, plus ou moins étoffée selon ce que vous aurez appris, apparaît à l'écran pour que vous indiquiez celle de votre choix. Si vous apprenez quoi que ce soit d'intéressant au cours du dialogue, ce nouvel élément se voit rajouté à la liste des questions possibles. Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, vous pouvez également interagir avec certains éléments du décor. Par exemple, lorsque vous montez en voiture, il faut, tout d'abord, introduire la clef de contact, puis désserrer le frein à main avant de tourner la clé. Tout est étudié pour "coller" le plus possible à la réalité. Mélangez deux doses d'Indiana Jones, une dose d'Hercule Poirot et trois doses de Blade Runner et vous obtiendrez le cocktail Simulman. Aventuriers forcenés, amateurs de cyberpunk, voilà qui pourrait bien éveiller votre intérêt.

Petit cousin d'Edward-aux-mains-d'argent, ce droïde est, lui, bien plus agressif.



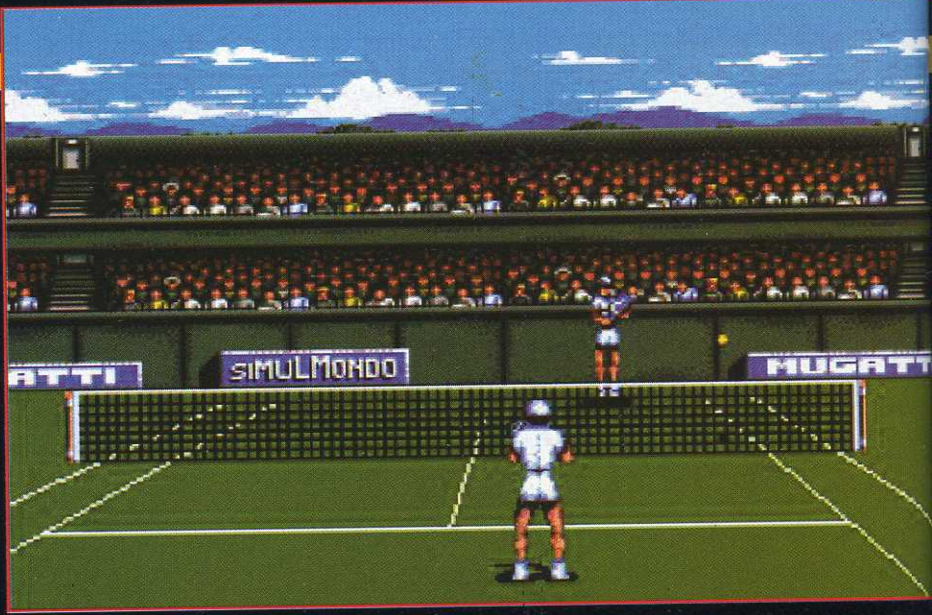




SIMULMAN	EDITEUR :
SORTIE PREVUE :	SIMULMONDO
AUTOMNE 93	STANDARDS :
	PC - CD ROM - AMIGA
	PHOTOS : PC

PREVIEWS

Et voilà, la foule est en délire, au bord de l'évanouissement, les arbitres ont les yeux rivés sur le court, et les pulsations cardiaques des joueurs ont fait un brutal bond en avant, en bref, le match va pouvoir commencer.

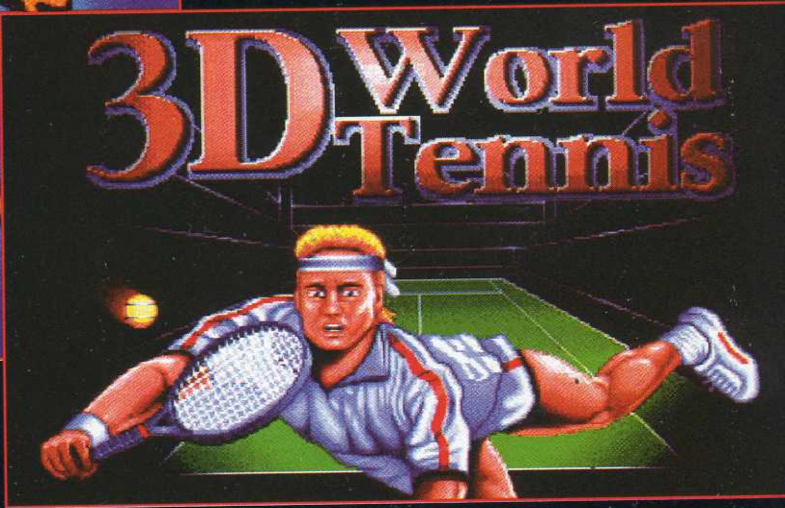


Que voulez-vous que je vous dise, tout est déjà résumé dans le titre. World 3D Tennis, en français "Tennis Mondial en 3D", est une simulation du circuit international des joueurs professionnels de Tennis représentée tridimensionnellement. Attention, en fausse 3D, les joueurs peuvent se déplacer en trois dimensions sur le court, mais la représentation de ceux-ci ainsi que tout l'environnement sont sous forme de sprites, en dessin bitmap. Un à 64 joueurs

WORLD 3D TENNIS



La carte du monde informe sur le prochain tournoi à disputer ainsi que sur celui en cours. C'est d'ici que vous planifiez votre participation à telle ou telle compétition.



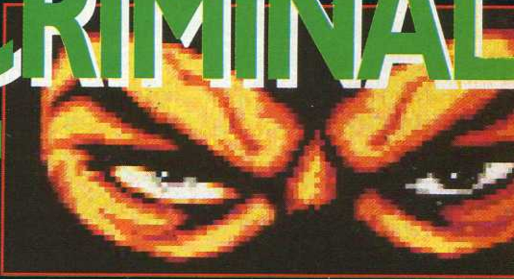
peuvent entrer en compétition et disputer les tournois les plus prestigieux. Toutes les surfaces sont représentées au fil des tournois, depuis la terre battue jusqu'au gazon en passant par le ciment. La surface de jeu a réellement une grande influence sur les trajectoires de la balle; aussi, faut-il adapter votre jeu en conséquence. A propos d'évolution, votre joueur possède une fiche de caractéristiques techniques qui progressent (ou régressent) avec lui. Des sessions d'entraînement spécifiques permettent au débutant de se familiariser avec les commandes du soft. L'action peut être observée de différentes caméras placées en divers endroits, comme dans toute simulation 3D qui se respecte.

WORLD 3D TENNIS
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 93

EDITEUR : SIMULMONDO
STANDARDS : AMIGA - PC
PHOTOS : AMIGA

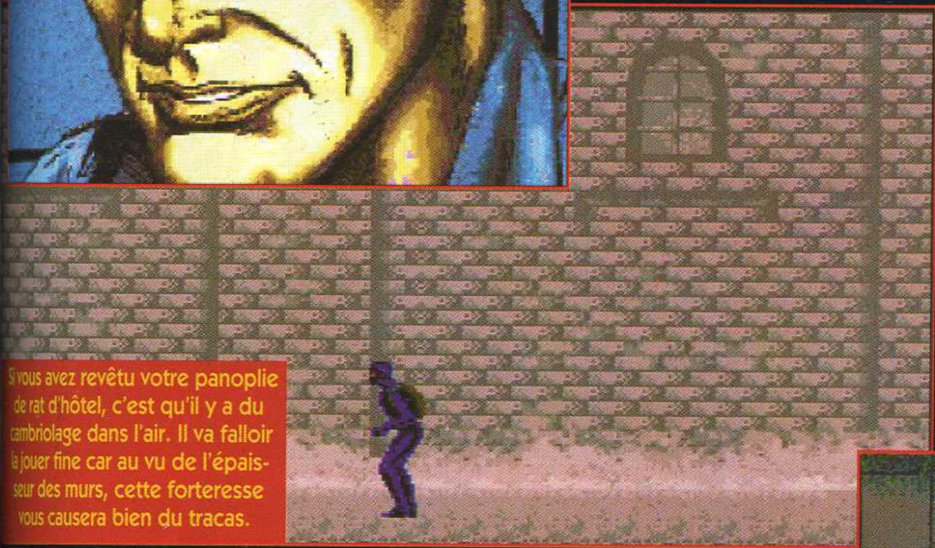
DIABOLIK

THE INVINCIBLE CRIMINAL



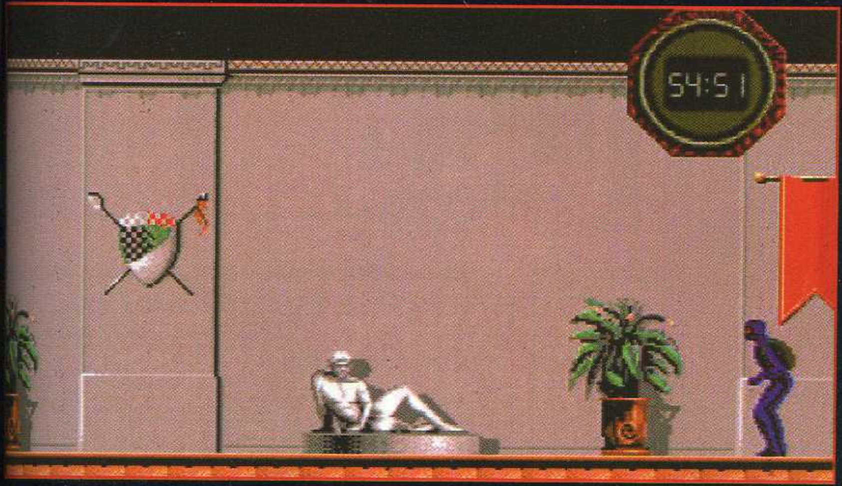


■ Diabolik est le personnage principal d'une BD très en vogue en Italie depuis 30 ans. Malfaiteur mystérieux, Diabolik tire parti de sa diabolique(!) habileté à se travestir pour monter les "coups" les plus impensables. Il dispose, en effet, d'un laboratoire au sein duquel il fabrique à volonté des masques de latex, ce qui lui donne la possibilité de changer de visage et d'apparence à tout moment. Vous l'aurez compris, en gros, il s'agit là d'une version transalpine de notre Fantômas national. Un Fantômas tombé dans la sauce Batman alors qu'il était petit tout de même, puisqu'il possède également (dans un ordre décroissant d'intérêt) une foule de gadgets bizarroïdes, une Jaguar Type E et une petite amie, Eva. Vient compléter le tableau le traditionnel acharné petit inspecteur de police, qui a juré la perte du héros et le traque sans relâche. Grâce à Diabolik, le jeu, vous pourrez (devrez) pour une fois prendre le rôle du "mauvais" hors la loi, cela change un peu des héros niais incarnés habituellement. Toutefois, au-delà de ses forfaits, Diabolik pratique parfois, s'il est de bonne humeur, l'héroïsme. Il est comme ça, cambrioleur, détrousseur, truand, et à ses heures perdues, sauveur du monde. Au cours de l'aventure, vous êtes notamment amené à localiser et désamorcer une bombe sur le point de créer une catastrophe. A vous les joies de la cambriole en smoking (c'est une image) avec ce logiciel d'arcade/aventure si vous possédez un PC ou un Amiga. ■



Si vous avez revêtu votre panoplie de rat d'hôtel, c'est qu'il y a du cambriolage dans l'air. Il va falloir la jouer fine car au vu de l'épaisseur des murs, cette forteresse vous causera bien du tracas.

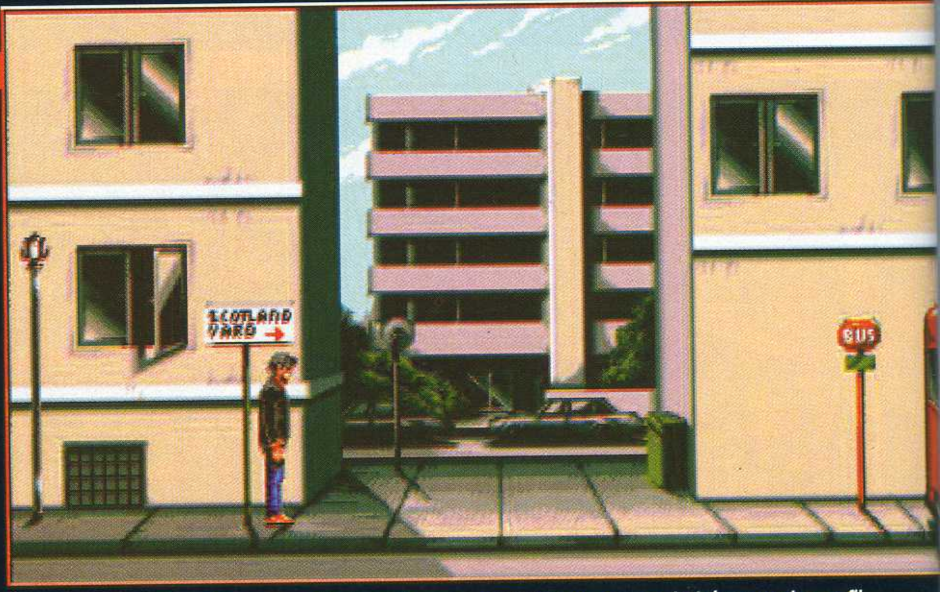




Ça y est, vous avez réussi à mettre la main sur les bijoux que vous étiez venu chercher. Maintenant, il est temps de décoller très vite, ainsi que vous l'indique le compte à rebours.

DIABOLIK SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 1993	EDITEUR :
	SIMULMONDO
	STANDARDS :
	AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA

Contrairement à Tex ou Diabolik, autres personnages de BD adaptés sur micro par Simulmondo, Dylan Dog a déjà fait une apparition en France lors d'un épisode précédent. Rien d'étonnant à cela puisqu'il s'agit là de la série maison ayant rencontré le plus de succès. Pourtant, le logiciel, disponible sur PC, n'a pas vraiment marqué les esprits en France, en majeure partie à cause d'une réalisation très moyenne. Cette fois-ci, nous avons donc droit à des graphismes en VGA 256 couleurs qui rehaussent nettement l'aspect visuel du soft. Qui est donc Dylan Dog? Au risque de décevoir les afficionados de "trente millions d'amis", il n'est nullement question, ici, de canidé quelquonque. Il s'agit, en fait, d'un enquê-



Pour les phases arcade, le soft passe en vision en coupe, le héros vu de profil.

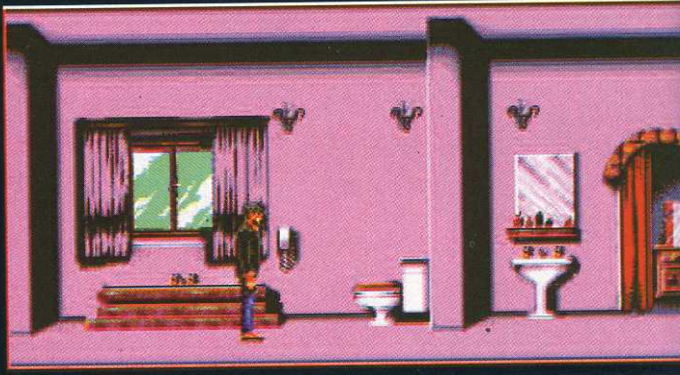
DYLAN DOG: THE EVIL



teur employé par l'illustre Scotland Yard. Enfin, ça, c'était avant. Quelques années et hectolitres de whisky plus tard, Dylan Dog est révoqué de la police britannique pour alcoolisme chronique. Il ne lui reste plus qu'à ouvrir une officine de détective privé pour pouvoir tranquillement, comme disait Coluche, y éponger les excédents. Cela dit, il faut bien payer les factures astronomiques du Nicolas local; aussi, Dylan Dog se trouve-t-il fréquemment embringué dans de sombres affaires du "London by night". Pour l'aider, il dispose d'un assistant fidèle en la personne de Groucho, collaborateur zélé qui ressemble fortement à son homonyme des célèbres Marx Brothers (Harpo, Groucho, Chico, Zeppo et Karl). Voilà planté le décor qui accueille ce jeu hybride d'aventure et d'arcade qu'est Dylan Dog. Des énigmes à résoudre, mais aussi des malfaiteurs à descendre, c'est ce qui vous attend dès septembre avec le premier épisode de cette série "rénovée"'. Plus de douze épisodes sont déja prévus pour succéder au premier volet, aussi n'êtes-vous pas prêt de voir la fin de Dylan Dog, que ce soit sur PC, CDROM ou CDI!

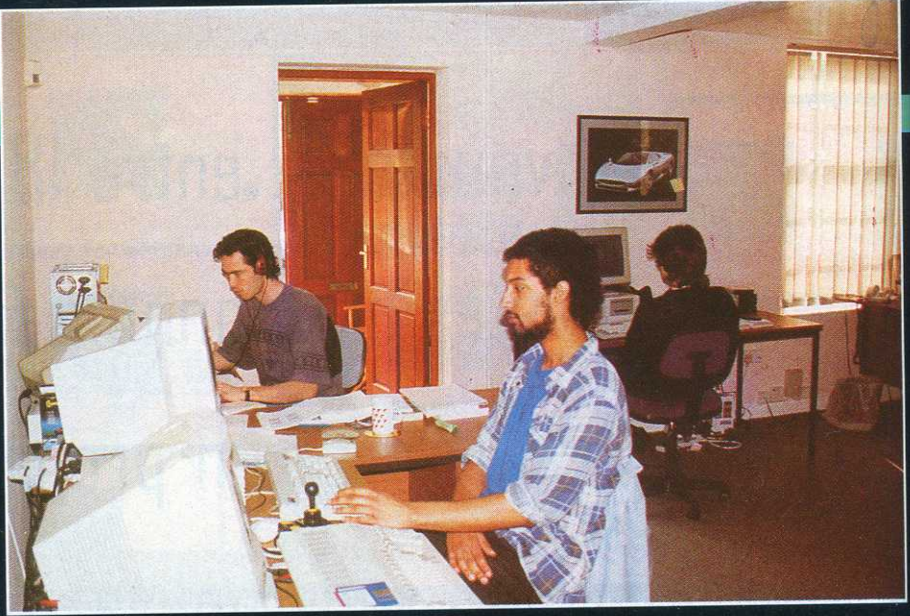


Les bonnes vieilles icônes "prendre", "examiner", "donner", etc... sont là pour vous assister dans la partie aventure.



DYLAN DOG THE EVIL
SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 93

EDITEUR : SIMULMONDO
STANDARDS : PC - CD ROM - CDI
PHOTOS : PC



Eh oui, là, sous les doigts agiles du programmeur, vous l'avez reconnu, c'est lui, l'Amiga 1200. Allez courage les gars, continuez, l'avenir de cette bécane dépend de vous!

En deux ans seulement d'existence, Core Design a réussi à s'élever parmi les meilleurs outre-Manche. Grâce à des logiciels comme Heimdall, Thunderhawk, Chuck Rock, Curse of Enchantia, Jaguar XJ220 ou Doodlebug, l'éditeur a mené, sans relâche, une impitoyable chasse aux hits (le fameux "Core de chasse"). Constitué à l'origine d'un groupuscule de programmeurs sur Amiga, Core a grandi parallèlement à sa renommée.

CORE DE

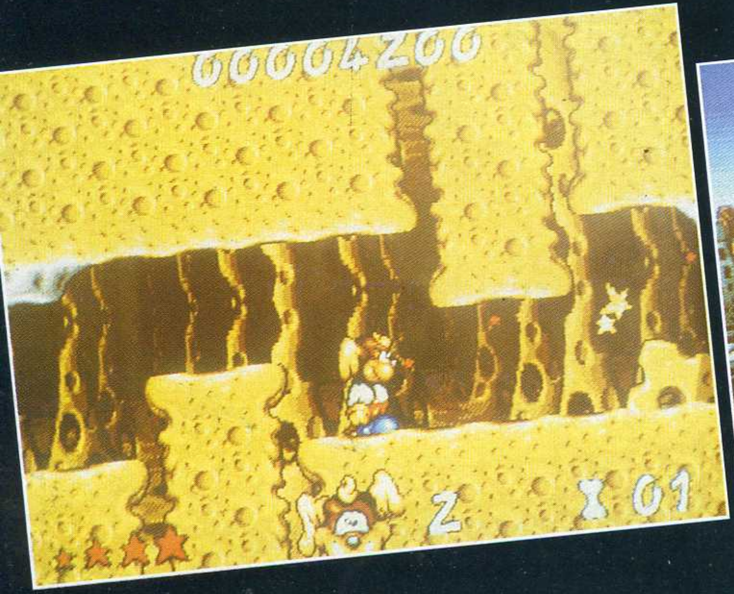


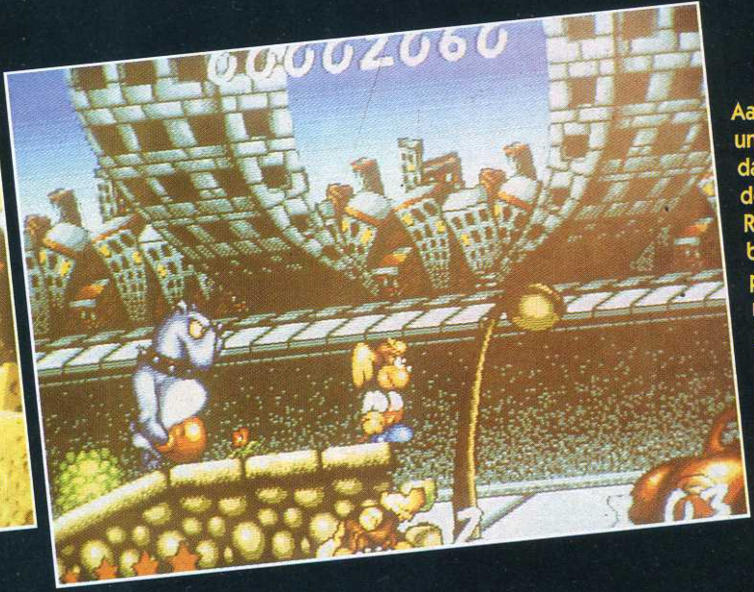
Billy Allison, animateur de dessins animés, travaillant (si,si) sur Bubba n' Stix.



Richard "Dozième Eutaje Sivoplais" Barclay.

Aujourd'hui, 30 personnes y travaillent à temps plein, en sus des programmeurs free-lance employés ponctuellement. Mais attention, si se hisser au sommet est difficile, s'y maintenir l'est plus encore. Avec la licence pour développer sur console, récemment accordée par Sega, Core se retrouve au pied du mur (autrement dit, le mur a un Core au pied). En effet, les coûts de production des softs sur console condamnent à la réussite dès les premiers titres, sous peine d'intégrer rapidement un Core...billard. Voici donc, en preview, les prochains logiciels qui devraient éviter à Core Design cette fâcheuse éventualité.





Aaargh, une âme damnée de Von Ruffbone, et pas commode, avec ça.

WONDER DOG

SIGN

DEREK DELA FUENTE

En dépit de sa présence parmi les previews, Wonder Dog n'est pas, à proprement parler, une nouveauté. Programmé par Core Design pour JVC sur Mega CD, ce logiciel est déjà sorti chez nos amis japonais l'année dernière. Satisfait de l'expérience, Core Design a décidé de convertir le soft sur Amiga; nous devrions donc voir arriver, dès août, Wonder Dog sur la bécane de Commodore. Une armée de chiens mutants, emmenée par le maléfique général Von Ruffbone, dévaste notre univers de ses raids meurtriers. Il faut absolument un héros pour arrêter ces malfaisants personnages avant qu'il ne soit trop tard. Hélas, Wonder Woman étant actuellement indisposée (à côté des Super Règles de Wonder Woman, même les chutes du Niagara font pâle figure), elle ne peut intervenir et envoie donc son chien à la rescousse de notre système solaire. Vous dirigez Wonder Dog dans ce jeu de plates-formes à scrolling horizontal assez similaire au célèbre Chuck Rock. Votre objectif est de libérer les huit planètes (niveaux) occupées par le général Ruffbone (vous lui gardez un chien de votre chienne à celui-là) une à une, jusqu'à la victoire finale. Pour vous en empêcher, d'innombrables ennemis vous tombent dessus sans répit dès le premier niveau. A vous de les repousser et de déceler les traditionnelles salles secrètes pleines de bonus à ramasser, pour venir à bout de Wonder Dog.

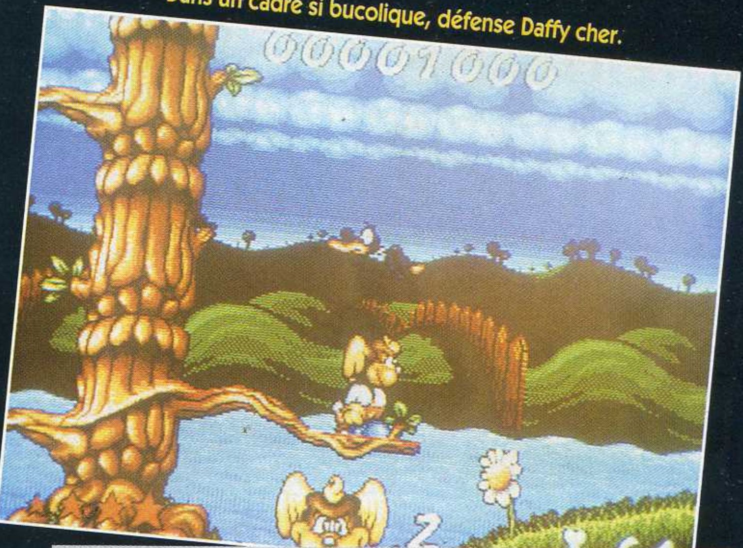


Rassurez-vous, vous n'avez pas avalé de LSD à votre insu, les perspectives sont ré
lement représentées psychédéliquement.



Quelle horreur! Wonder Dog vient d'être téléporté dans le cerveau de Lord Casque Noir, à tout moment il risque de choir dans l'un des insondables gouffres noir de sa pensée.

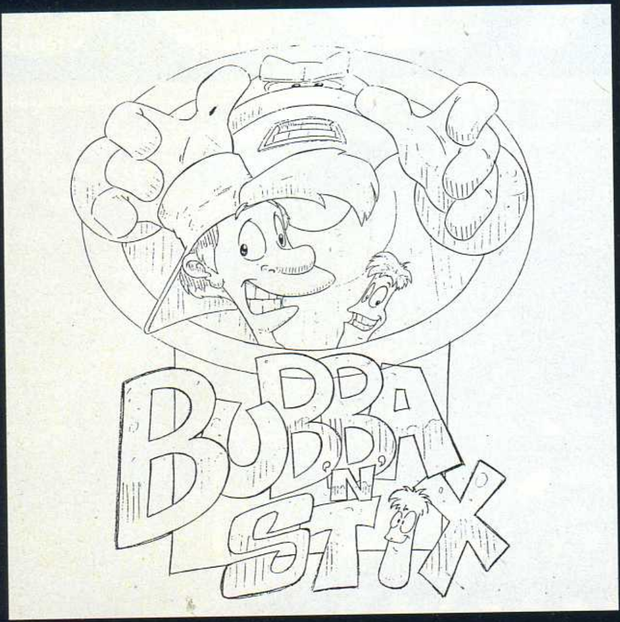
Dans un cadre si bucolique, défense Daffy cher.

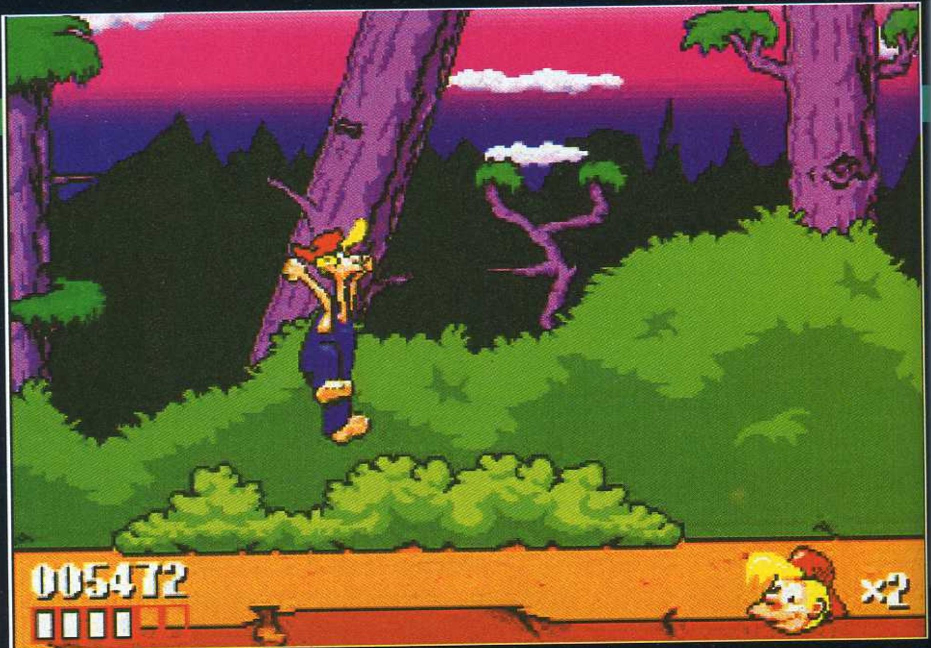


WONDER DOG SORTIE PREVUE : AOUT 93	
	EDITEUR :
	CORE DESIGN
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

PRE VIEWS

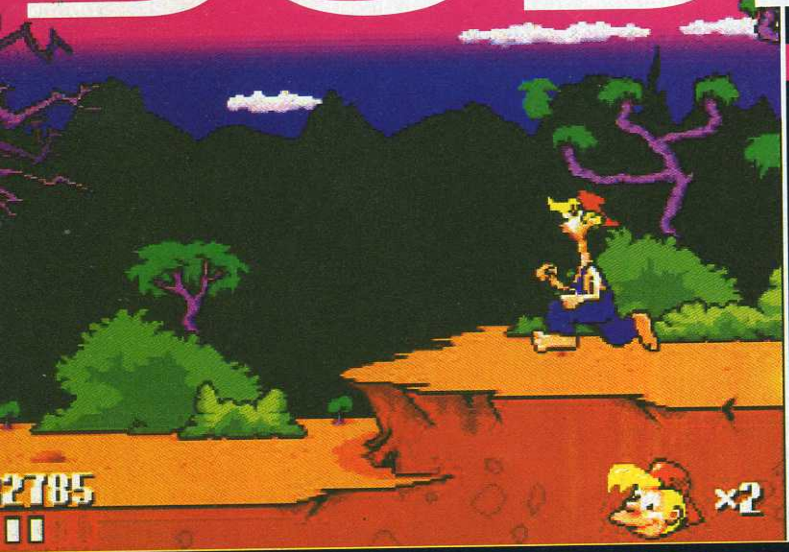
Malgré son air empoté, Bubba est capable de réaliser de spectaculaires sauts. Si cela ne suffit pas encore, il peut toujours monter sur Stix pour gagner de précieux centimètres.



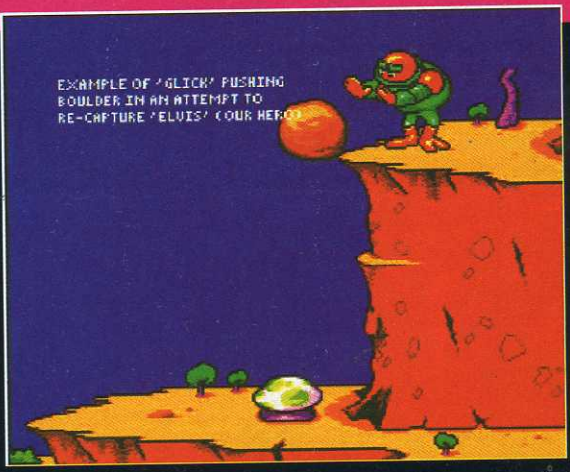


■ Connaissez-vous Super Ted? Si la réponse est négative, n'y voyez rien de surprenant car il s'agit d'un dessin animé à succès diffusé en Angleterre. L'équipe qui en assure la réalisation (Billy Allison, animateur, et Simon Philips, graphiste) a été recrutée par Core Design pour le développement de Bubba n' Stix. Le but de l'opération est de donner au logiciel un feeling totalement "cartoon", un peu comme les Dragon's Lair de Don Bluth, mais avec une réelle jouabilité. Bubba n' Stix est le projet le plus ambitieux actuellement en gestation chez Core, aussi est-il développé parallèlement sur le Mega CD de Sega. A l'origine, Core avait dans l'idée de créer un personnage charismatique du genre d'Indiana Jones, dont le traditionnel fouet serait

BUBBA N

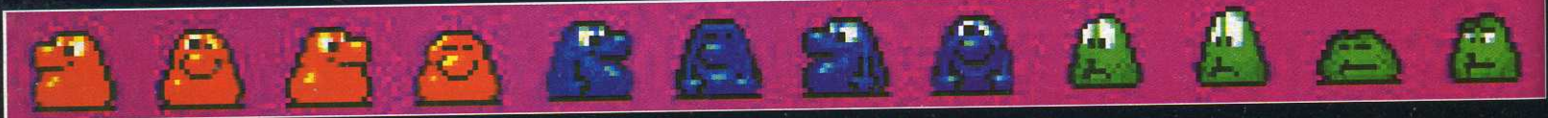


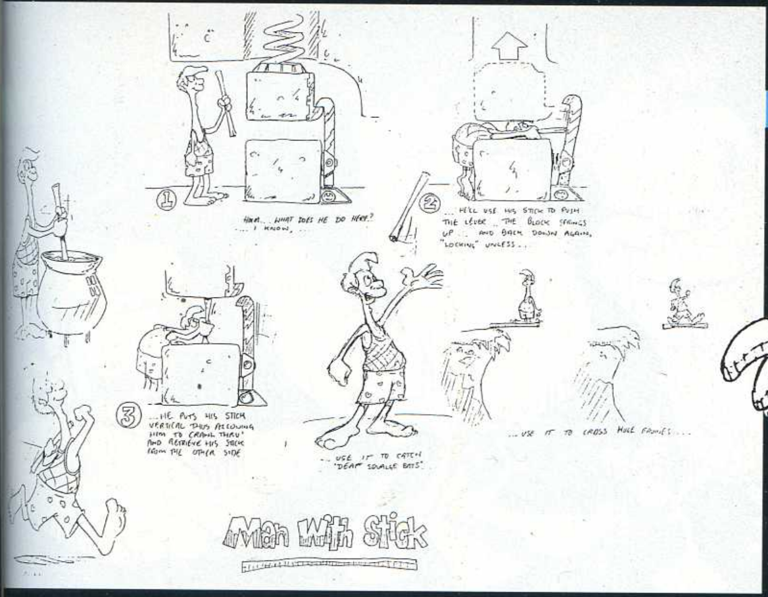
Entre les nuages, les décors de premier et d'arrière plan, on ne dénombre pas moins de 6 scrollings différentiels.

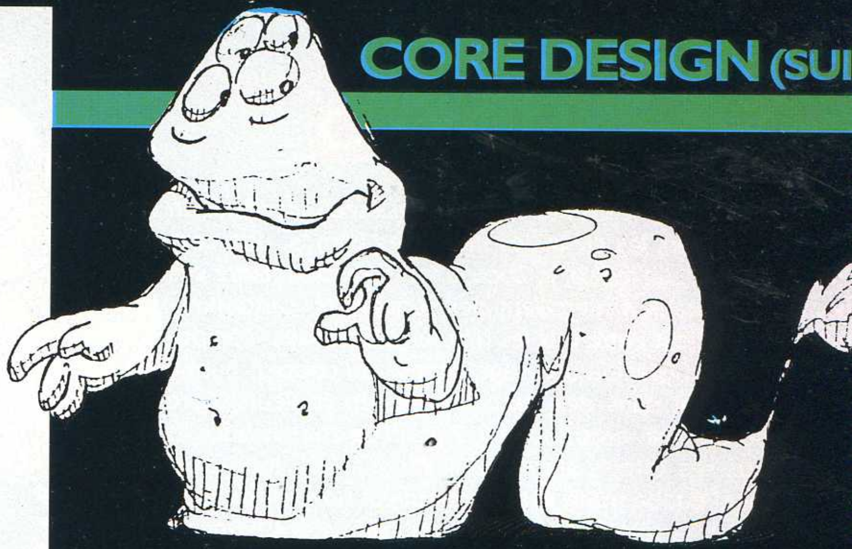


Tel le Vil Coyotte moyen, l'alien a recours aux moyens les plus démoniaques pour récupérer sa proie... et comme le célèbre "méchant" de la Warner, tout se retourne souvent contre lui.

remplacé par un bâton. La commande est alors passée à Allison et Philips pour une série d'animations en rapport avec ce nouveau personnage. Au bout de quelques semaines d'essais, il apparaît que l'utilisation d'un homme "réel", qui nous ressemble et vit dans une société équivalente à la nôtre, est trop restrictive. En plongeant dans l'univers imaginaire des dessins animés, les créateurs disposeraient d'une bien plus grande liberté d'action, autorisant les délires les plus fous. S'ensuivent de nouvelles séances de "brainstorming" (c'est bon ça, coco) au cours desquelles naissent enfin, non plus un mais bien deux personnages, les inséparables Bubba et Stix. Au départ du scénario, Elvis P. Gobber, dit Bubba coule des jours heu-









reux sur la planète qui l'a vu naître. Las, un vaisseau alien survient un jour et l'enlève sans autre forme de procès. La raison du rapt de Bubba est simple: le propriétaire du vaisseau est l'émissaire d'un collectionneur qui parcourt la galaxie et capture un exemplaire de chaque espèce vivante rencontrée, afin de peupler son zoo intergalactique. La perspective de terminer sa vie comme vulgaire phénomène de foire, plonge Bubba dans une terreur folle et il commence à tout casser à bord de l'indésirable véhicule, bientôt suivi par toutes les autres

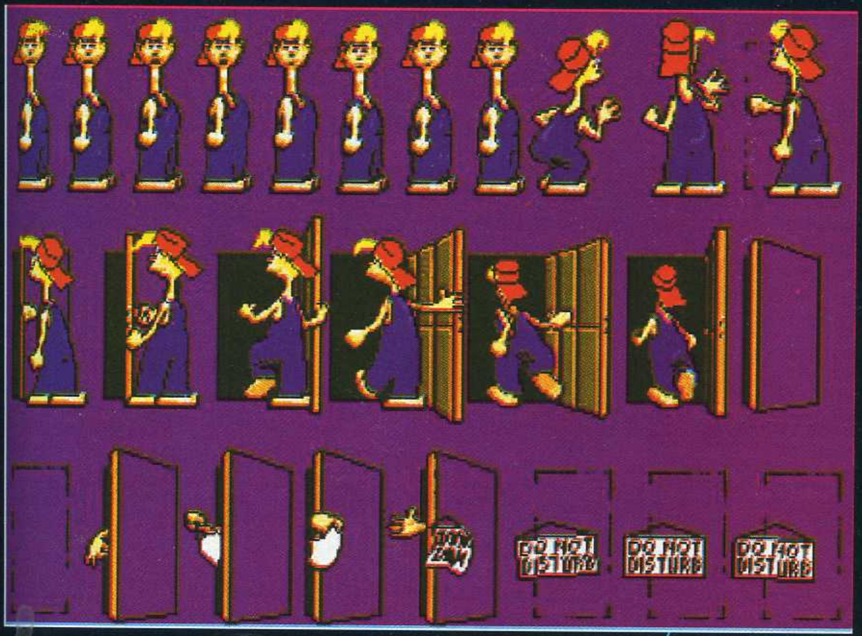
STIX

animaux captifs. Tant et si bien qu'à la suite d'une avarie, le sas s'ouvre et laisse échapper sa précieuse cargaison juste avant que le vaisseau n'atterrisse. Le voilà tombé sur une planète inconnue, avec les autres mutins. Parmi ceux-ci se trouve un être bizarre, véritable bâton vivant et animé, Stix. Voilà donc le (bientôt) célèbre tandem



Voilà ce qui arrive quand on ne fait pas attention où l'on met les pieds.

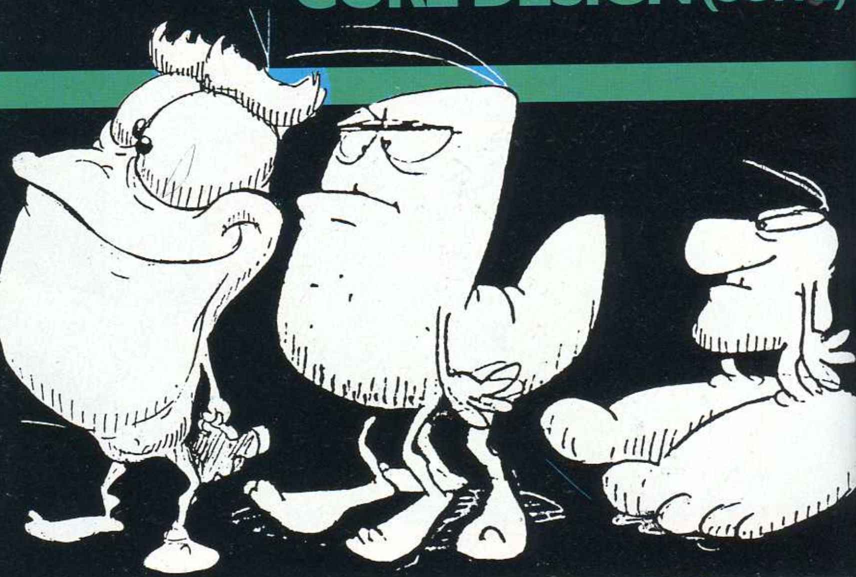
formé; à partir de là, Bubba et Stix vont vivre de nombreuses aventures. Votre objectif est donc de ramener Elvis chez lui, avec l'aide de son nouveau compagnon, en un long parcours semé d'embûches. Naturellement, votre kidnappeur ne voit pas cette double évasion d'un bon oeil, aussi tente-t-il constamment de vous remettre la tentacule visqueuse dessus. Si Bubba n' Stix est un jeu de plates-formes, vos seuls réflexes ne suffiront pas à mener l'équipe à bon port. De nombreuses énigmes entravent votre progression; aussi, vos neurones seront-ils également mis à contribution. L'atout principal du soft réside dans l'interactivité entre les deux acolytes. Le nombre d'actions possible est tout simplement stupéfiant! Stix peut être lancé sur les ennemis comme un boomerang. Lorsque vous voulez gravir une falaise hors d'atteinte de vos sauts, il est possible de planter Stix dans le sol pour en faire un palier. Vous devez traverser une étendue d'eau? Stix fera un parfait "tuba" pour respirer lorsque vous êtes en plongée. Et ce n'est pas tout! Tour à tour corde raide, levier, petite cuillère(!), balle de fusil ou paratonnerre, votre ami extraterrestre fait plus fort qu'un couteau suisse! Je vous laisse imaginer le nombre d'animations nécessaires pour représenter toutes ces actions, on comprend mieux pourquoi Core s'est tourné vers Allison et Philips. Côté décors, ce n'est pas mal non plus. Vous traversez, en de multiples scrollings horizontaux



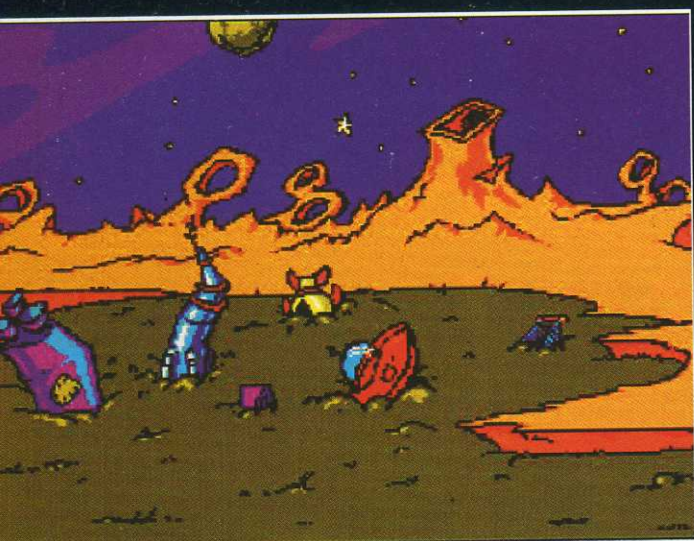
Les portes secrètes peuvent se trouver n'importe où, seule l'expérience vous permettra de les découvrir.



PREVIEWS

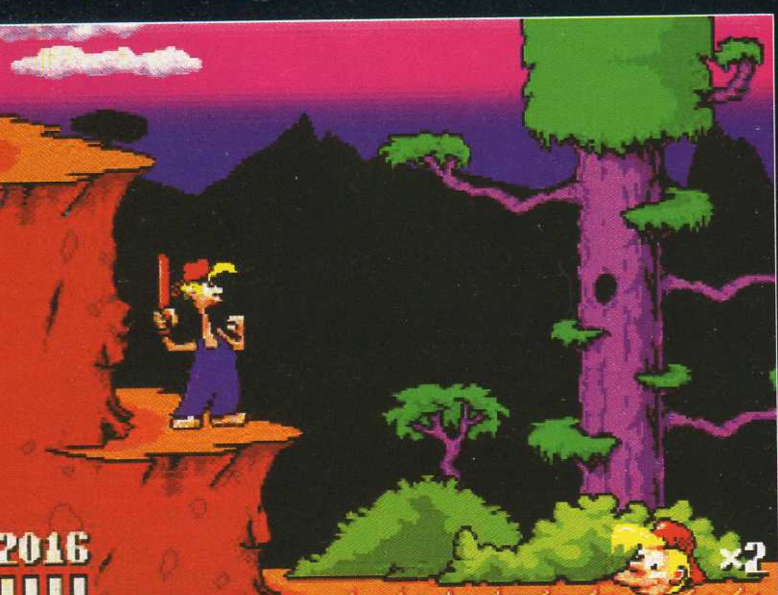


parallaxes, une forêt extraterrestre, un vaisseau en ruine, un étang, un volcan, les cieux, les mers, des égoûts, une centrale électrique, un métro, le Zoo ou un spatioport! Entre ces nombreux niveaux, s'intercalent des séquences "cartoonmatiques" qui relient entre eux les différents épisodes composant l'aventure. Grâce à un usage intense du copper, Bubba et Stix évoluent dans des décors riches en couleurs. Core Design pense tenir, avec Bubba n' Stix, un hit en puissance et porte tous ses efforts sur sa réalisation. "Mais, mon petit Jean-Mimi, si Bubba n' Stix est effectivement un excellent soft sur le papier, la réalité du terrain n'est parfois pas la même que celle de la feuille de match." Tout à fait, Derek.

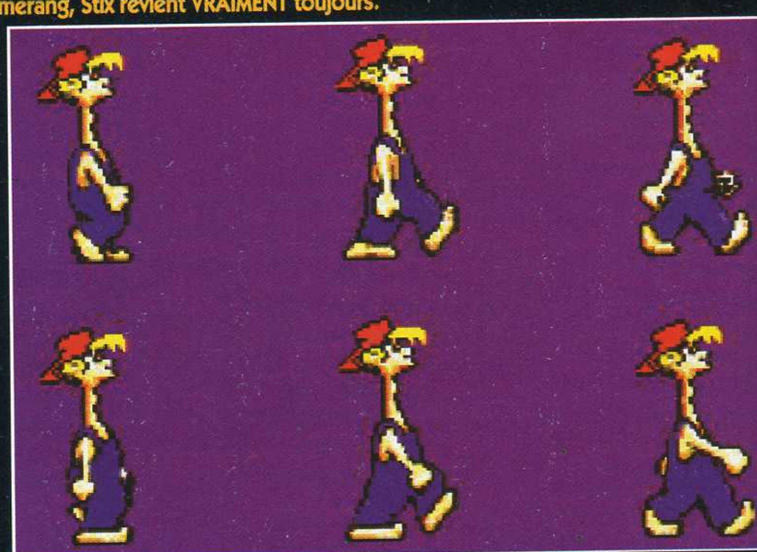


Pas très apétissant, ce cimetière de vaisseaux spatiaux obsolètes. Elles ne sont pas si mal que ça, finalement, nos décharges publiques.





Un superbe jet de Stix se prépare, Tiiiiimmmmmberrrr ! Contrairement à un boomerang, Stix revient VRAIMENT toujours.



BUBBA N'STIX	
SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 93	EDITEUR : CORE DESIGN
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



CURSE OF ENCHANTIA II

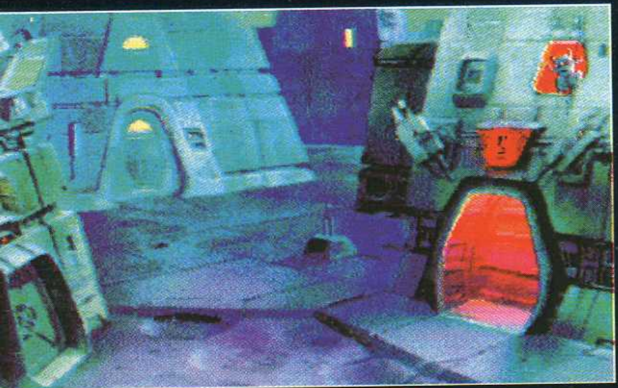


Le périphérique comme cela un vendredi soir à 19h00, c'est le fantasme de tous les parisiens.



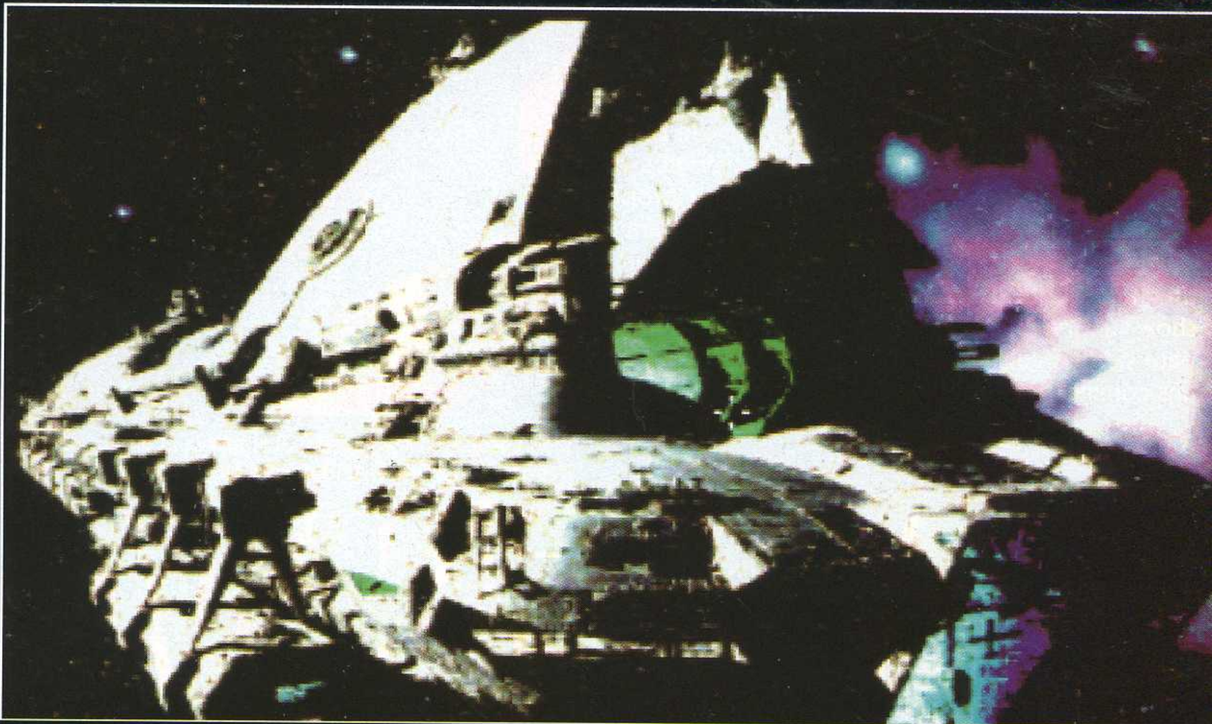
Décidément, cet univers parallèle semble bien en avance sur le nôtre, comme en témoigne cette ville suspendue.

L'année dernière, pour la première fois, Core rompt(!) avec une tradition de jeu d'action bien établie et nous propose son premier jeu d'aventure, Curse Of Enchantia. Le soft constitue une double innovation pour l'éditeur britannique, puisqu'il s'agit également du premier logiciel adapté sur PC. Il est vrai que les compatibles se prêtent fort bien à ce genre de conversion, grâce notamment à leur capacité d'afficher 256 couleurs en VGA. Le logiciel rencontre, malgré un scénario très linéaire, un très bon accueil auprès du public et atteint même, dans les charts anglais, les premières places. Pas étonnant donc de retrouver aujourd'hui Curse Of Enchantia II parmi les previews, car en micro comme au cinéma, chaque succès engendre automatiquement une suite. Pourtant, l'innovation est encore à l'ordre du jour, puisque Curse Of Enchantia II sera le premier soft à exploiter le mode 256 couleurs de l'Amiga 1200! Enfin, il était temps! A part cela, pas de changement notable (du moins, en l'état actuel des choses, preview oblige) en ce qui concerne la réalisation. Nous devrions donc retrouver avec bonheur l'interface souris/icônes très ergonomique qui était l'un des atouts majeurs du premier volet. En revanche, côté scénario, le dépaysement est total, les personnages comme les lieux



Serait-ce là une "maison close" du futur? En tout cas, il ne vaut mieux pas tenter de partir sans payer, vu le comité d'accueil au dessus de la porte.

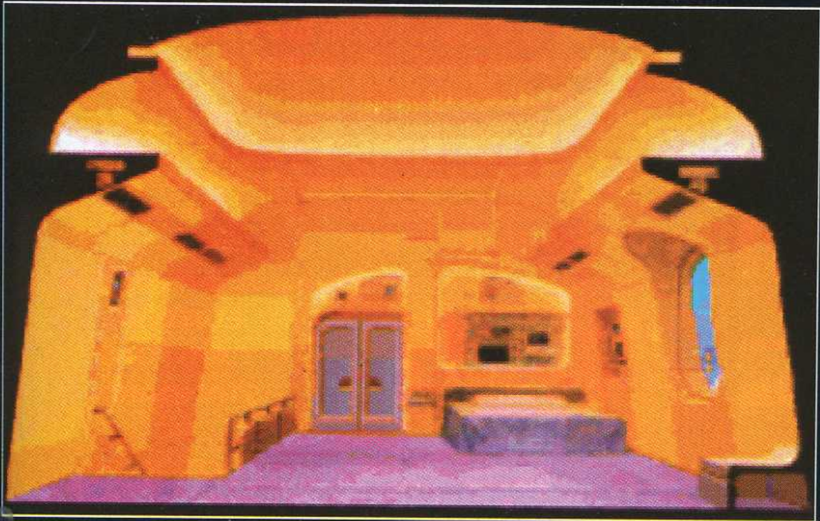
La guerre des étoiles version Core, c'est Curse Of Ench



traversés, sont entièrement nouveaux (quoique...). A tel point que l'on peut aisément soupçonner Core d'avoir intitulé ce logiciel "Curse Of Enchantia II" à seule fin de bénéficier de la renommée du premier épisode, mais après tout, c'est de bonne guerre. Plus de trace de Brad, le héros petit-américain-moyen-joueur-de-baseball de COE, c'est un garçon du nom de Boris que vous allez devoir tirer d'un sacré Gay Pied, euh, guêpier, pardon. En visite chez son oncle, inventeur de profession, cette



petite peste de Boris, poussée par son irrés tible curiosité, ne peut s'empêcher de fouill toute la maison. Arrivé dans le laboratoire, so regard est attiré par une machine qui irradie ur étrange lueur. A ce stade là, n'importe qui se ga derait bien d'entrer dans une si bizarre inventio n'importe qui, sauf Boris le touche-à-tout. C'e ainsi qu'il se retrouve téléporté dans un unive parallèle gouverné par un maléfique nécroma cien. Durant la translation entre les deux univer Boris semble avoir acquis certains pouvoirs par culiers qui font de lui beaucoup plus qu'u simple petit garçon. Il devra donc découvrir nature et l'étendue de ses pouvoirs, échapper a Roi-sorcier qui cherche à l'assujettir et rejoindr son univers sain et sauf. Avant d'en arriver l vous aurez passé de nombreuses soirées devan votre moniteur, les yeux injectés de sang e l'esprit en ébullition. Voici donc une passion nante quête en perspective, ainsi que l'occasion pour les possesseurs de 1200, d'admirer enfin de superbe écrans en 256 couleurs, apanage jusqu'ici des PC. Curse O Enchantia II marquera-t-il le terme de l'étouffante hégémoni des compatibles? Réponse bientôt dans Joystick.



Maison Merlin-cage-à-lapin 2001.
Pas de caisson d'hibernation genre Michaël Jackson mais bel et bien un bon lit douillet pour que Boris se remettent de ses émotions.

CURSE OF ENCHANTIA II	EDITEUR :
	CORE DESIGN
	STANDARDS :
	PC - AMIGA - A 1200
	PHOTOS : PC

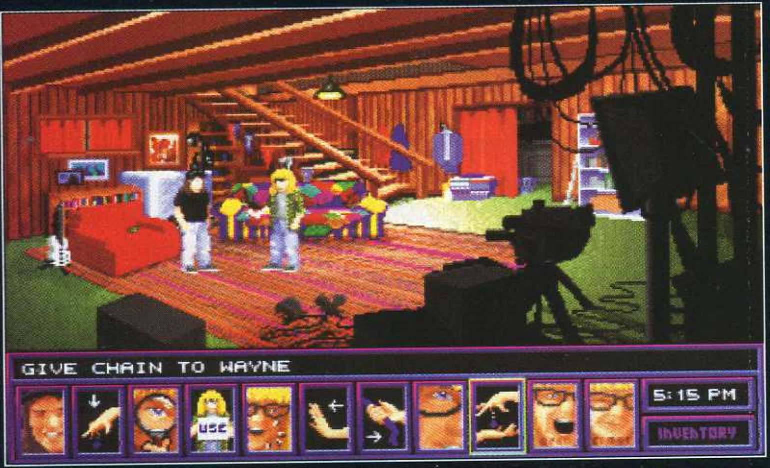
Wayne's World est l'adaptation d'un film (c'est une longue bande toute plate, en plastique marron, qui contient des images) récent qui a l'air de plutôt bien marcher. Wayne et Garth, deux cinglés de musique hard heavy metal, produisent leur propre émission de télévision de l'intérieur de leur garage (une sorte de grande pièce où l'on gare sa voiture). Un grand pontif de la communication découvre leur show sur une chaîne câblée et tente d'exploiter nos deux compères pour détourner leur émission à des fins commerciales.



Lord Casque Noir (à gauche) et Moulinex (à droite) dans leur célèbre imitation du couple Didier Ba belivien - Félix Gray. «A toutes les filleuhhhh...la la la...»

WAYNE'S WORLD

LORD CASQUE NOIR



Wayne's World utilise une interface très similaire à celle de Curse of Enchantia. Des icônes, placées an bas de l'écran, représentent les actions possibles (parler, ouvrir, prendre, donner...).



Wayne's et Grath sont hyper excités (une sensation de bien-être et d'euphorie) à l'idée de gagner plein de thunes et devenir aussi célèbres qu'Antonio. Ils vont enfin pouvoir se la payer cette foutue guitare, sans parler de la batterie à deux francs qu'ils convoitent depuis deux ans. Mais nos deux fins dragueurs, sans cesse aux trousses de la pulpeuse Cassandra, commencent lentement à réaliser le traquenard (un piège ou une embuscade) dans lequel ils sont tombés, tête baissée. Leur show si percutant, devient, au fil du temps, d'une insipidité totale et finit par chuter au même niveau que les excellentes séries américaines comme Santa Barbara (un genre de film* hyper chiant), par exemple.

Ce jeu d'aventure va vous entraîner dans les situations les plus cocasses, dans l'espoir de récupérer votre chère émission qui vous tient tant à culle, euh.. à coeur. L'interface du jeu est très classique genre Sierra ou Lucasarts, et ressemble beaucoup à celle de Curse of Enchantia. Enfin, du côté du son, c'est le néant (rien, que dalle nenni, bezef...) la démo n'étant que très peu avancée. Le programme devrait sortir vers la fin du mois ou au début du mois prochain. (* : voir début du texte)

vous allez devoir vous battre pour garder votre émission de Télé. Vous voilà justement avec le directeur de la chaîne. Mais je crains fort que celui-ci vous mette plus d'un bâton dans les roues!

WAYNE'S WORLD	
SORTIE PREVUE : JUIN	EDITEUR :
	CAPSTONE
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

TU VEUX UN JUIN ?

LA BOUTIQUE DU 3615 JOYSTICK ARRIVEE DE NOUVELLES MARCHANDISES.

Cette année, la production française a été très riche, nous vous proposons d'y goûter. Les meilleurs de nos spécialistes les ont testés et nous les mettons ce mois-ci à votre disposition, pour quelques centaines de points seulement.

UN GRAND MERCI A NOS FOURNISSEURS :



INFOGRAMES
MICROPROSE
TITUS
MICROIDS
DELPHINE SOFTWARE
COKTEL VISION

COKTEL VISION

MICROÏDS

INFOGRAMES

MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

TITUS SOFTWARE

Delphine Software

JUIN 93: 3615 JOYSTICK MET LA DOSE !

Microfolie's



"LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES"

CARTOUCHES SUPER NES

SUPER MARIO KART/SNES	399,00
MARIO PAINT/SNES	399,00
SUPER TENNIS/SNES	399,00
ZELDA 3/SNES	399,00
SUPER SOCCER/SNES	399,00
SUPER STAR WARS/SNES	499,00

CARTOUCHES NES

SUPER MARIO 3/NES	369,00
WORLD CUP/NES	299,00

CARTOUCHES ATARI LYNX

TOKI/LYNX	249,00
DRACULA/LYNX	299,00
SHADOW OF THE BEAST/LYNX	299,00

CARTOUCHES MASTER SYSTEM

WORLD CUP SOCCER/MS	299,00
BATMAN RETURNS/MS	299,00

CARTOUCHES MEGA DRIVE

LHX ATTACK CHOPPER/MD	395,00
AQUATIC GAMES/MD	125,00
EUROPEAN CLUB SOCCER/MD	269,00
TORTUE NINJA/MD	395,00
TINY TOONS/MD	395,00

CARTOUCHES GAME GEAR

SONIC II/GG	269,00
WIMBLEDON TENNIS/GG	199,00
MICKEY MOUSE/GG	199,00

CARTOUCHES GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2/GB	269,00
TENNIS/GB	199,00

LOGICIELS PC 3 1/2

STRIKE COMMANDER/PC	299,00
FLASH BACK/PC	249,00
THE LEGACY/PC	299,00
ISHAR 2/PC	299,00
X WING/PC	349,00

LOGICIELS ATARI ST

VROOM MULTIPLAYER/ST	149,00
SLEEP WALKER/ST	179,00
F1 GRAND PRIX/ST	249,00
ISHAR 2/ST	299,00

LOGICIELS AMSTRAD CPC 6128

LEMMINGS/CPC	139,00

LOGICIELS AMIGA

DESERT STRIKE/AMG	219,00
FLASH BACK/AMG	219,00
ENTITY/AMG	299,00
BODY BLOWS/AMG	199,00
ISHAR 2/AMG	299,00

LOGICIELS FALCON

TRANSARCTICA/FAL	299,00
ISHAR/FAL	299,00

LOGICIELS CDI

PLUS DE 30 TITRES REFERENCES

GOLF : OPEN DE PALM SPRING/CDI	319,00
TENNIS/CDI	349,00
ESCAPE FROM CYBER CITY/CDI	349,00
FABLES DE LA FONTAINE/CDI	279,00
LA PHOTOGRAPHIE 24/36/CDI	319,00

LOGICIELS CD ROM

SECRET WEAPONS/CDR	349,00
WING COMMANDER II DE LUXE/CDR	319,00
SHERLOCK HOLMES III/CDR	519,00
LINKS GOLF (VERSION COLLECTOR)/CDR	389,00
SPORT'S BEST/CDR	379,00
DUNE/CDR	475,00
7th GUEST/CDR	649,00

L'ABC du CDI

Le monde informatique s'encombre sans cesse d'appellations plus insignifiantes les unes que les autres, la dernière en date étant : le Multimédia! Alors que personne n'a réellement compris à quoi ça servait, voilà que Philips sort une machine, dont la seule spécificité est d'être, justement, Multimédia?!? Face à l'incompréhension générale, Philips décide d'éclaircir le mystère, avec l'aide d'Infogrames, en organisant une journée sur la machine en question. Allions-nous enfin savoir de quoi il en retourne?
Ce fût pour nous l'occasion de découvrir :

- les méthodes de programmation d'un CDI
- l'annonce de nouvelles News
- les nouveaux jeux en préparation
- l'extension Full Motion Vidéo (70 minutes de film sur un laser de 12cm)
- le TéléTennis
- Le CDI en chiffres

Voici donc TOUT, sur le Compact-Disc Interactif

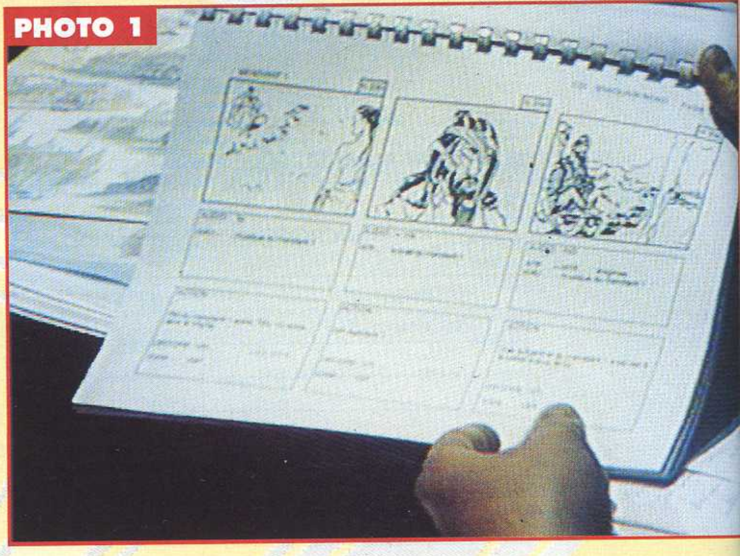
LORD CASQUE NOIR

REALISATION D'UN JEU CD-I

Lorsqu'un, ou des programmeurs décident de se lancer dans la création d'un nouveau produit, ils se réunissent pour essayer de déterminer quel en sera le thème, le style et le nom des machines qui en profiteront. Si ces techniques de travail sont rodées et éprouvées depuis belle lurette, la quantité phénoménale de données que contient un CD et la venue de nouveaux micro-ordinateurs plus puissants les uns que les autres, remettent en cause l'organisation des équipes. Rappelez-vous, à l'époque de l'Amstrad, plus des trois quarts des jeux étaient l'oeuvre de personnes indépendantes. Lorsque l'Amiga débarqua avec ses beaux graphismes et sa musique d'enfer, les copains s'organisèrent et chacun se spécialisa dans sa tâche. L'un faisait les graphismes, l'autre le son et le programmeur assemble les morceaux. Mais les CDI font apparaître de nouveaux acteurs dans le milieu de la programmation. Les éditeurs s'associent avec des réalisateurs de cinéma, des maîtres de l'image de synthèse et des musiciens professionnels. C'est qu'il faut le remplir ce diable de CD avec ses 600 Méga octets! Nous voici donc dans l'aire du Multimédia: de la vidéo et du son dans un environnement numérique. Si l'utilisateur n'y voit que des avantages (il attend ça depuis dix ans), rares sont les éditeurs qui se lancent tête baissée dans l'aventure. Les coûts de production de tels projets sont sans commune mesure avec un simple soft sur disquette, et le parc de CD informatique n'en est qu'à ses balbutiements.
Pourtant, des sociétés comme Infogrames y croient dur comme fer et investissent énormément en s'équipant de tout le matériel adéquat. Toujours est-t 'il que les résultats ne tardent pas à se faire connaître avec des produits comme International Tennis Open ou Kether. Mais ce n'est qu'un début et le plus beau reste à venir! The 7th Guest, Microcosm, Voyeur, Rebel Assault sont bientôt là, pour en témoigner. Nous vous livrons donc, avec la complicité d'Infogrames et de Philips, l'art et la manière de faire un soft sur CDI

PHASE I : LA REFLEXION

PHOTO 1



Dans un premier stade, il faut trouver une idée! Ca parait stupide mais c'est loin d'être évident. Il faut qu'elle soit à la fois originale, passionnante, motivant et réalisable. En général, c'est chose faite lorsque l'ensemble de l'équipe chante joyeusement autour d'une dizaine de bouteilles de champagne. Hips!
A partir de là, un scénariste commence l'élaboration d'un "storyboard" dans lequel il va décrire, pas à pas, les différentes phases du jeu (photo 1). La procédure est en tout point, similaire à celle employée dans le monde du cinéma. On y aperçoit un résumé général de l'histoire, l'intégralité des dialogues, les croquis des prises de vue, et diverses annotations de tout ordre. Par exemple, le storyboard d'International Tennis Open d'Infogrames, comprend des formules mathématiques pour le trajet des balles.
Ce document sert, par la suite, à l'ensemble de l'équipe. Il doit donc être complet et répondre à l'attente de chacun. C'est d'ailleurs l'unique façon d'obtenir l'osmose indispensable pour la conception du produit jusqu'à sa fin.

PHASE 2 : LA MAQUETTE ET LA REALISATION

PHOTO 2



La première opération "hard" consiste à créer une maquette. Cette phase permet d'établir un vague organigramme du programme et de tester certaines idées, sans pour autant déclencher un branle-bas de combat. Ce travail est simplifié sur CDI grâce au MediaMogul (Photo 2), un émulateur de CDI, comportant une pléiade de menus, destinés à retranscrire simplement le storyboard à l'aide d'un langage à base de macros commandes. L'émulation d'un CD s'effectue sur un disque dur de taille équivalente (600 mégas). Toutes les données y sont stockées, et un programme se charge de les lire, tel le ferait un lecteur laser. Cette phase est généralement effectuée par le designer, ou chef de projet, (le MediaMogul étant accessible aux non programmeurs). La maquette permet d'épurer l'ensemble du projet. Les plus gros défauts peuvent être immédiatement détectés, puis corriger. C'est la première étape de réglage et de mise au point du jeu. Après quoi, l'équipe peut enfin commencer son travail à plein régime

Le programmeur :

Il adapte le noyau du soft en fonction des données fictives prodigue les derniers conseils pour que le programme re parfaitement réalisable.

Le graphiste :

Toutes les planches du storyboard sont mises en couleurs, des méthodes classiques : papier, crayon... Idem pour les d sins animés. Les personnages, ou objets, sont représen dans toutes leurs positions (Photo 3). A titre d'info, les dess animés du programme Asterix d'Infogrames, comprenne autant de plans qu'un véritable long métrage cinématog phique (plus de 150 lieux). Quand tout est en ordre, planches sont passées intégralement au scanner, pour retrouver sur l'écran d'un quelconque Macintosh, du moins, dans le cas d'Infogrames.
(Photo 4) Là, le dessinateur troque son crayon et son papier contre une tablette à digitaliser. Si le rendu à l'écran n'est jamais aussi fin que celui sur papier, il n'en reste pas mo que le numérique offre des possibilités inégalables. le dessi teur peut découper n'importe quel morceau d'une image po l'inclure dans une autre, modifier une couleur en deux clic de souris, ou encore appliquer des effets spéciaux avec une facilité déconcertante.
Dans le cas où le storyboard prévoit des scènes vidéo, International Tennis Open par exemple, on fait appel aux procédés cinématographiques.

PHOTO 3

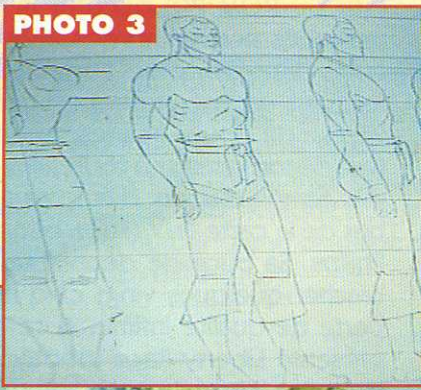
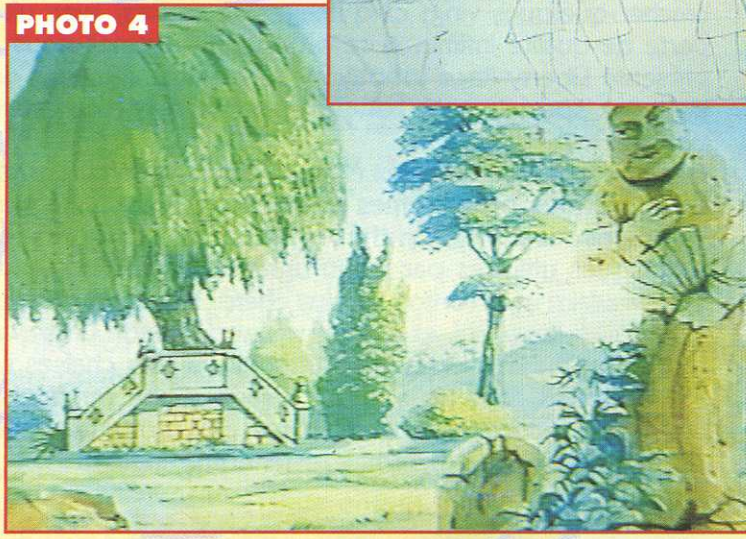
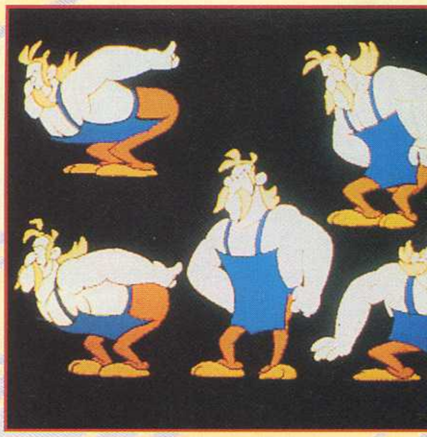
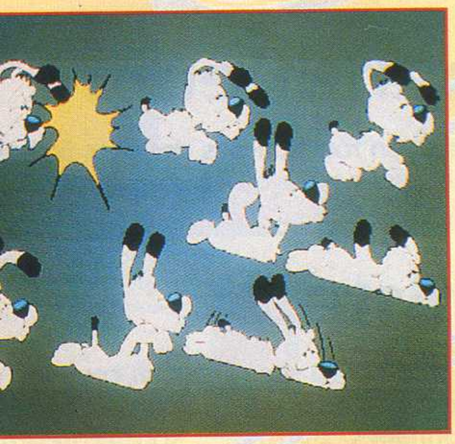


PHOTO 4







Pour reprendre l'exemple précédent, il a fallu filmer chaque joueur dans maintes positions, photographier les terrains, etc... Lorsqu'il s'agit d'incruster des personnages sur un décors importé (incrustation vidéo), ceux-ci sont filmés sur fond bleu. On substitue ultérieurement, à l'aide d'un Genlock, la couleur bleue avec l'image, ou la séquence d'arrière plan. C'est un ouvrage important et très coûteux. En outre, cette opération est extrêmement gourmande en place mémoire et exige d'être compressée. A titre d'infos, The Seven Guest (sur CD-ROM PC) occupe la bagatelle de 800 mégas, musiques non comprises. Mais la compression pose une autre difficulté, celle du temps de traitement de l'image. Sachant qu'une séquence doit pouvoir s'afficher à une vitesse de douze images secondes pour sembler fluide, il faut décompresser à toute allure, sans parler des très mauvais temps d'accès des lecteurs CD! C'est précisément le but de la carte FMV (Full Motion Video) destinée au CDI de Philips. Sa puce de décompression MPEG est capable de cracher quelques vingt cinq images secondes, avec une perte de qualité infime. A ce propos, Infogrames nous a présenté Liberty Race (photo 5), 37 minutes d'images de synthèse spécialement conçues pour le FMV : ça calme pas mal!

En attendant, vous pouvez d'ores et déjà vous contenter des quelques programmes mettant en oeuvre, images vidéos et images de synthèse (Kether...). De toutes les techniques utilisées par les infographistes, c'est la plus spectaculaire et, à fortiori, la plus chère. Il faut de grosses puissances de calcul, et chaque objet demande un travail de design énorme. Mais le résultat est là! Les chaises se tordent dans tous les sens, le visage d'une femme se morphe en celui d'un homme, les caméras rentrent à l'intérieur du corps... La seule limite restant l'imagination!

PHOTO 5

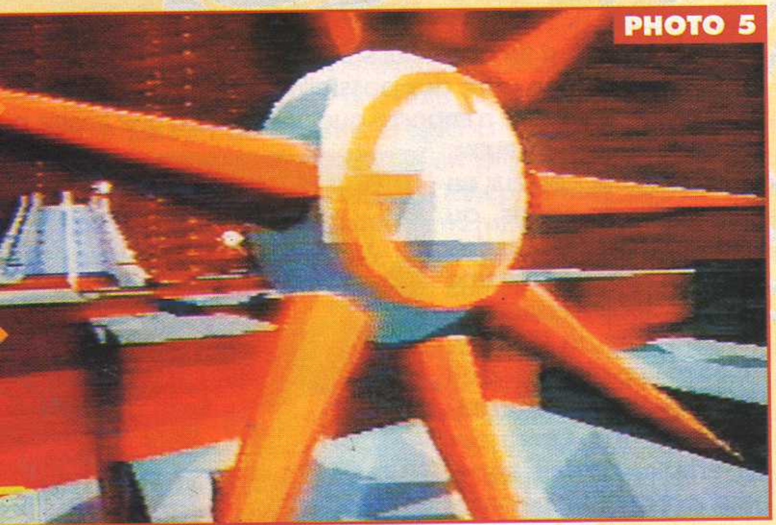


Photo prise sur bande vidéo.

Le musicien :

PHOTO 6



Il est évident que le storyboard ne comprend pas de partition musicale. Le boulot du musicien est donc assez libre, mais ne doit pas s'éloigner de l'état d'esprit du projet. Pour y parvenir, notre homme s'imprègne de l'ambiance du jeu en décortiquant la bible de l'équipe et en côtoyant ses copains les graphistes. A l'instar de ces derniers, tout n'est que traitement numérique, avec les mêmes avantages et des inconvénients similaires. Les avantages, vous les connaissez: trafiquer un son à l'infini sans en altérer la qualité, créer des sonorités très pures ou insolites... Une voix lambda peut être transformée en celle d'un robot, on peut fabriquer des phrases entières à partir de mots isolés... (photo 6) c'est vraiment l'outil idéal! Le revers de la médaille: ça prend une place folle. Cette fois-ci, il n'est pas question de compression mais de taux d'échantillonnage. Plus celui-ci est grand, et plus le son est bon (un CD musical est échantillonné à 44,1 khz). Pour ce qui est de la retranscription de la parole, un échantillonnage de 12, voir 8 Khz en mono, reste de qualité respectable . On divise ainsi la taille des fichiers par dix! (plus de dix huit heures de blabla sur un CD). Malheureusement, ce système ne peut pas s'appliquer aux instruments de musique; la perte de qualité étant trop importante.

PHOTO 7



Le matériel utilisé se compose couramment d'un ou de deux synthés, d'un enregistreur DAT, d'une table de mixage quatre ou huit pistes, de deux ou trois racks d'effets spéciaux (reverb, pitch...) et d'un Macintosh équipé d'une carte DSP (pour le sampling) (Photo 7) . En effet, le Macintosh offre des outils performants comme Sound Designer ou Cubase Audio pour le traitement des sons digitalisés.

Le chef de projet :

Il s'occupe de synchroniser les différentes étapes de la réalisation. Il a une idée très précise du but à atteindre et rectifie le travail des uns et des autres. Lorsque vous avez plus d'une vingtaine de personnes travaillant chacune dans leur coin, mais sur le même programme, on comprend aisément le rôle primordial du chef de projet.
C'est lui qui décide, le moment venu, de débuter la programmation.

PHASE 3 : LA PROGRAMMATION

Cette phase ne concerne pratiquement que le programmeur. Il adapte le noyau du soft en fonction des ressources vidéos et sonores et s'aperçoit, à son grand regret, que la théorie ne colle pas toujours avec la réalité. Mais impossible n'est pas français... La programmation s'effectue sur compatible PC, équipé du même disque dur que la maquette, et d'un programme d'émulation CD. Les ressources sont décortiquées, triées puis assemblées. (photo 8)

PHOTO 8



Comme je vous l'expliquais plus haut, les principaux problèmes rencontrés sont inhérents à la quantité de données à traiter. Si le storyboard et la maquette ont été correctement conçus, le programmeur ne rencontrera aucun problème majeur. Dans le cas contraire, c'est carrément l'horreur!
La programmation d'un jeu en CD s'effectue, en fait, de la même façon qu'un soft en disquette. Les langages, notamment le C, n'évoluant pas aussi vite que le matériel.

PHASE 4 : LE MASTER

Une fois la phase de programmation terminée (l'équipe a souvent du mal à y croire), il suffit de balancer le contenu du

PHOTO 9



disque dur contenant le soft terminé, sur le WORM placé à cô du PC. (Photo 9) Cet appareil n'est en fait qu'un enregistreur d Compact Disc. Voilà donc le programme installé sur son support final. Cette béta version est distribuée aux personnes chargées de débusquer les derniers bugs, puis réimprimée dans s version définitive. C'est en général chose faite, lorsque l'équip pousse des hurlements euphoriques autour d'une centaine d bou... OOpps, j'avais promis de ne rien dire!

LES NEWS

Le Full Motion Video va concurrencer le magnétoscope :



Accessible à la condition d'y ajouter le FMV (voir encadré) sur votre CDI, vous pourrez très bientôt visionner vos plus grands chef d'oeuvres cinématographiques, gravés sur un ou plusieurs Discs de 12 centimètres! La qualité se situe entre le VHS et les disques vidé grand format.

Le TeleCD va concurrencer le Minitel :

Nous avons l'honneur et l'immense avantage de posséder système télématique le plus évolué du monde. Si le Minitel n souffre pas du manque de services (plus de 12000), son gra phisme rudimentaire et sa faible vitesse de communication, l interdisent les applications vidéo. Le Télé CD en reprend le avantages sans les inconvénients.
Développé conjointement par CD-Matics et Philips Interactiv Media Systems, le Télé CD se compose d'un modem et d'u soft de communication. Prochainement disponible, aux aler tours de 1 200 Francs, le CD-I pourrait bien s'instaurer comm l'appareil de communication des prochaines années, du moin dans les pays dépourvus d'un système équivalent.

Le TéléTennis va concurrencer Roland Garros

Vous connaissez tous, le célèbre "Hugo Délire" présenté par la charmante Karen Cheryl. Et bien, Infogrames lance une opération équivalente pendant le prochain tournois de Roland Garros. Du 26 Mai au 6 Juin, France 2 et France 3, offriront plusieurs fois par jour (11h, 13h et 17h50 ou pendant les interruptions des matchs) l'opportunité de jouer à International Tennis Open. Pendant ces séquences de 5 à 13 minutes, un téléspectateur tiré au sort disputera un tie-break avec une vedette ou un joueur célèbre, à l'aide d'un simple téléphone à touche. Le programme d'Infogrames a été renommé pour l'occasion en TéléTennis. Une opération à suivre de près, sachant qu'il ne s'agit "que" d'un simple essai interactif!



Ph. André Garcia de France Télévision, présentateur du Télétennis

LE FMV

Le Full Motion Video n'est pas nouveau. Quicktime sur Mac, ou le plus récent Video for Windows de Microsoft, en sont les deux meilleurs exemples. N'importe quelle séquence vidéo peut être capturée, puis rejouée à partir d'une application quelconque. Mais les deux micros se heurtent à des temps de calculs pour décompresser l'image beaucoup trop longs. Il faut donc y adjoindre une carte hardware spécialisée, pour obtenir une fluidité digne de ce nom. C'est également le rôle de la carte FMV du CDI . Son processeur, spécialisé dans la décompression au format MPEG, va permettre l'affichage de vingt cinq images/seconde, plein écran et sans perte de qualité. En fait, la perte existe mais elle est tout à fait supportable. Et ce n'est pas tout! l'utilisateur pourra, toujours par l'intermédiaire du FMV, transformer son lecteur de CD-I en régie vidéo. Eh oui, le FMV décompressant l'image en temps réel, rien ne vous empêche d'en modifier son aspect extérieur, en temps réel évidemment. On peut l'étirer dans tous les sens, ouvrir une fenêtre et la balader n'importe où, appliquer des filtres sur l'image... Si on se fie aux outils disponibles pour Quicktime, les possibilités seront bientôt innombrables! (photo 10)



Le CDI Philips portable 360 sur la cartouche de Full Motion Vidéo. C'est un peu cher pour une console de jeu mais bonjour la frime!

PHOTO 10



Lors du déroulement d'une séquence, l'utilisateur peut faire apparaître une barre de commande, rassemblant les touches d'un magnétoscope. On peut donc vraiment faire ce l'on veut. Mais Philips n'a pas oublié l'aspect ludique du produit, en y incluant un méga de mémoire supplémentaire, et en étoffant ses ressources pour la gestion de sprites. Si le lecteur CD-I dans son état actuel, était incapable d'afficher plus de cinq sprites, l'addition du FMV permettra de jongler avec une vingtaine de blocs et deux pages d'écran. Sans égaler les micros ou les consoles, le CD-I devrait proposer des jeux d'arcade de meilleure facture que ceux disponibles à ce jour. En revanche, sa grosse puissance vidéo, nous promet des jeux à couper le souffle avec des séquences vidéos (course, poursuite dans un univers d'images de synthèse, extrait de films...) de toute beauté!

Le prix de la cartouche FMV devrait se situer aux alentours de 1500 Francs.

LES CHIFFRES

Depuis Octobre 1991, date de l'introduction du CD-I sur le marché américain, c'est plus de 100 000 lecteurs qui ont été vendus à travers le Monde: 50 000 aux Etats Unis, 40 000 en Europe (dont 10 000 en France) et 10 000 dans le reste du monde. Philips prévoit d'en vendre le double cette année et plus d'un million pour la fin 94. Chaque utilisateur a acheté en moyenne 8 à 12 discs CD-I, et on estime environ que 33% des lecteurs ont été acquis à des fins éducatives et 40% à des fins ludiques, le reste étant absorbé par les entreprises.

Il existe d'ores et déjà quelques 7 000 points de vente de part le monde, et on estime que ce chiffre doublera à la fin de cette année.



Monsieur le Directeur de Philips Interactive Média System, John Hawkins, responsable du développement du CDI dans le monde

Le lecteur de CD-I est également bien perçu sur le marché professionnel, avec l'introduction de 35 titres sur des sujets aussi variés que la médecine (banque de données sur les maladies ou les médicaments), la plomberie ou l'apprentissage de la conduite... Philips annonce plus de 500 titres en préparation.

Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames, nous confie qu'il faut compter trois millions de francs pour le développement d'un programme destiné au CD-I, et un minimum de 7 personnes à plein temps, pendant quinze mois. A ce prix, il faut en vendre 50 000 pour que l'opération devienne rentable. Quand on sait qu'un mauvais titre console se vend à environ 25 000 ex-emplaires en Europe, ca n'est pas utopique... loin de là! A titre d'exemple, plus du quart des possesseurs de CD-I ,ont acheté International Tennis Open (3 500 pour la France).



Bruno Bonnell projeté dans l'un de ses jeux : Kether

Un CDI peut contenir jusqu'à 250 000 pages dactylographiées, ou 7 000 images, ou 19 heures de parole (2 heures en qualité HIFI) ou 70 minutes de film en Full Motion Video!

Le lecteur Philips est équipé d'un processeur 68341 de Motorola et son système d'exploitation est une version de l'OS9 appelé RTOS (Run Time Operating System) et le système de compression MPEG divise la taille d'une image vidéo par 40!!!

Enfin, vous pourrez trouver plus d'une cinquantaine de titres dans les rayons des grands magasins, 90% d'entre eux étant intégralement en Français.

BIENTOT SUR VOS ECRANS!

LITIL DEVIL
Gremlin Graphic

Ce programme d'aventure-action à l'humour ravageur devra sortir dans un premier temps sur Amiga et PC. La version CI l'améliorera sur de nombreux points, notamment avec l'intégration de séquences Full Motion Video.
Vous incarnez un jeune garçon, qui par une grande maladress se retrouve dans la peau d'un petit démon évoluant dans u immense château. Pour vous sortir de ce mauvais pas, vo allez devoir résoudre de nombreuses énigmes, braver de nor breux dangers et retrouver la fontaine sacrée qui vous délivre de votre sort.
L'action se déroule sur des tableaux isométriques et les gu phismes sont du style de Dragon's Lair.

ASTERIX, LE DEFI DE CESAR
Infogrames

Ce jeu de plateau s'inspirant de la BD du même nom, s'adres à toute la famille. Le principe en est fort simple. Chaque parti pant doit effectuer un tour de Gaule et ramener un objet c chaque ville par laquelle il est passé. C'est Abraracourcix c part le premier avec la ferme intention de relever le défi.





Le jeu se d roule de la m me façon qu' jeu de plate (Monopoly, j de l'oie...) av l'environn ment visuel interactif e plus. Le druide Panoramix fait office de meneur de jeu et chaque participant (quatre au maximum) lance les dés à tour de rôle et avance son pion. A partir de là,



c'est chacun pour soi. Le premier ramenant tous les objets est déclaré vainqueur. Le plateau du jeu est un grand rond et chaque case donne naissance à plusieurs types d'évènements: les images fixes, les animations vidéo, et les jeux. Par exemple, si l'un des pions se trouve sur une case piège, une séquence de dessin animé vous montre le participant se faisant catapulter à plusieurs centaines de mètres de là... Les cases jeux mettent en scène l'ensemble des objets et des personnages de la Bande dessinée, et vous invitent à prendre part à de petits jeux simplistes comme le puzzle, ou encore venir en aide à un autre personnage (pas un concurrent). Il existe même des "contre-Meneurs" de jeu qui tentent, par tous les moyens, de vous corrompre en se proposant de foutre la zone entre deux de vos concurrents (vol de potion magique, ...)

THE 7TH GUEST
Virgin Games

Testé dans ce numéro par notre grand et bien sympathique Moulinex, The 7th Guest est le premier programme entièrement réalisé à partir d'images de synthèse. Les graphismes sont à tomber par terre et l'intrigue est très prenante. Son seul défaut reste sa lenteur. Son adaptation sur CD-I devrait pallier au problème, grâce à l'exploitation du FMV. De plus, la machine de Philips se prête beaucoup mieux à ce genre de programme, essentiellement basé sur les mouvements vidéo.
Vous évoluer dans un immense manoir de 23 pièces. Au départ, peu d'entre elles vous sont accessibles et ce n'est qu'après avoir résolu les énigmes qui s'y trouvent, que d'autres portes s'ouvriront.
Une version française du soft devrait, si tout se passe bien, voir le jour à la fin de l'année.

MARCO POLO
Infogrames

Dès 1271, ce célèbre aventurier vénitien traversa l'Asie en passant par la Mongolie, et revint par la ville de Sumatra après seize ans d'incursion.
A l'instar de ce grand voyageur, vous vous trouvez dans la peau d'un commerçant bien décidé à faire fortune. Au départ, vous ne





possédez que quelques pièces d'or qu'il faudra faire fructifier dans les 60 villes du jeu. Vous devrez acheter au plus bas prix en traînant dans les souks ou en côtoyant les paysans, et revendre au plus offrant. Vous devrez également acquérir une certaine notoriété en effectuant des missions d'importance... Cette simulation économique est d'autant plus passionante qu'elle est dotée d'un banque de données complète sur l'histoire de Marco Polo et des pays d'Asie. Pour compléter le tout, des slideshow ou des séquences vidéo tirées du film viennent présenter chaque nouveau lieu, ou personnage important.
La présentation du programme est extrêmement soignée et l'intérêt de tout premier ordre. Malheureusement, il ne devrait pas sortir avant l'année prochaine.



MICROCOSM et LEMMINGS I & II
Psygnosis

Bande de petits veinards! On vous a déjà présenté en avant première Microcosm dans notre dossier consacré au FM-Towns. La version CD-I devrait être en tout point identique, c'est à dire fabuleuse!

L'histoire prend sa source en plein 21ème siècle, sur la planète Bodor. Deux corporations se partagent le pouvoir: Cybertech et Axiom. Le responsable scientifique de Cybertech, propose alors au président d'Axiom, d'implanter des robots miniaturisés à l'intérieur du corps du président de sa propre société (le traître!). Ainsi, Stark pourra contrôler tous les faits et gestes de son concurrent, sans éveiller les soupçons. Mais le vice-président de Cybertech découvre rapidement la supercherie et prend la décision d'envoyer un pilote à l'encontre des antagonistes! Pour faciliter votre tâche, les scientifiques implantent des bases à divers endroits du corps, où vous devrez vous rendre, pour changer de vaisseau.

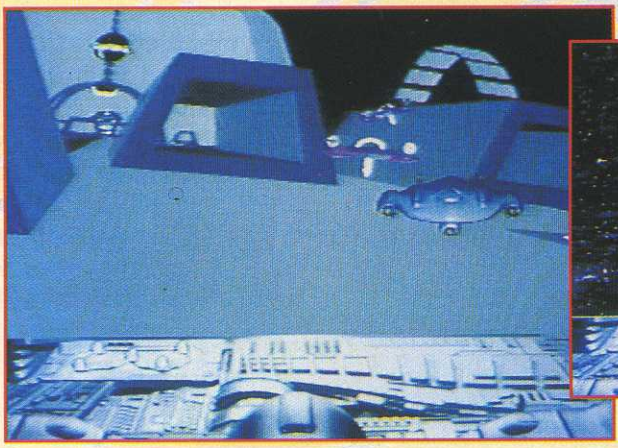
Pour ce qui est des Lemmings, il n'y aura pas de changement notoire, si ce n'est l'apparition de séquences vidéos et un son digital de meilleure facture.

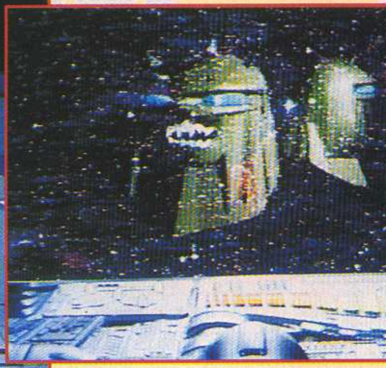
THE MYSTERY OF KETHER
Infogrames

A l'heure où vous lirez ces lignes, cette superbe product devrait être sur le point de sortir en magasin.

Le développement de ce programme aura duré plus de d ans. Mettant en oeuvre des effets spéciaux et des images synthèse de toute beauté, c'est l'un des jeux les plus impr sionnants du moment.

Vous partez à la recherche de la Princesse Eta Carene, de la p nète Kether, retenue prisonnière par les forces de Khor.

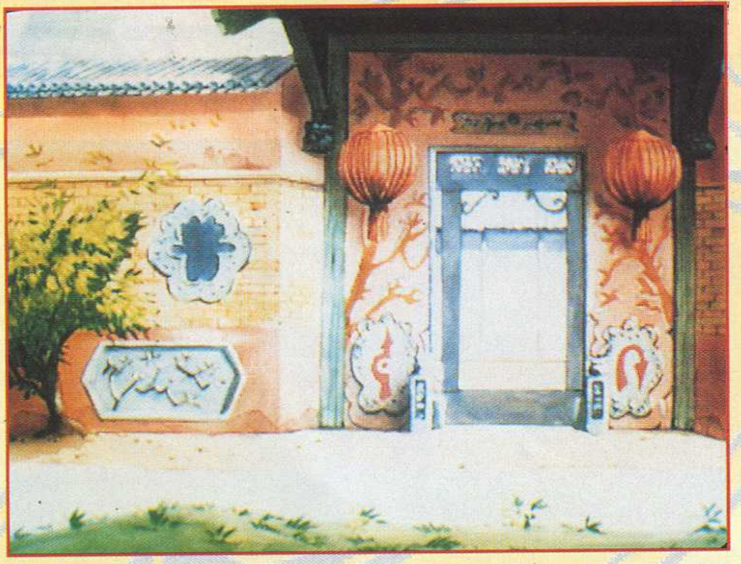




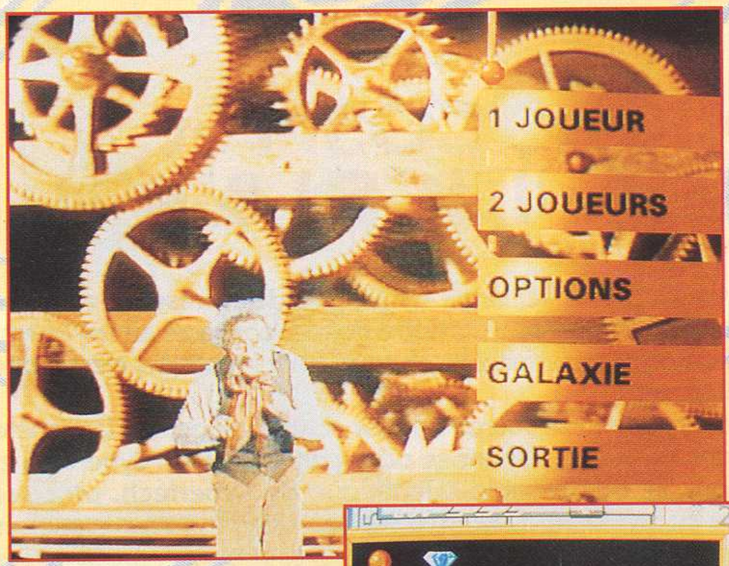


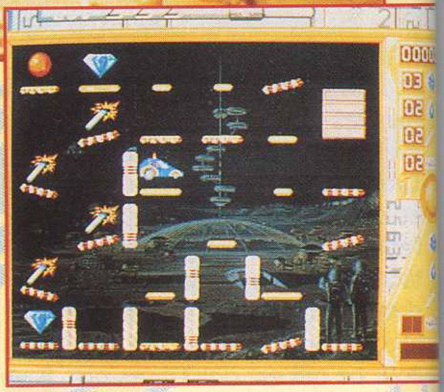
L'action se décompose en plusieurs phases d'ar-cade, plus éprouvantes les unes que les autres. Vos nerfs seront mis à rude épreuve et votre mission ne sera pas facile.
Toujours est-il que l'on s'en prend plein la tête pour pas un rond! Grandiose!

SHAOLIN'S ROAD
Infogrames



Décidément, Infogrames ne chaume pas. Leur dernière production va vous transporter dans un dessin animé plein de rebondissements et bourré de scènes d'arcade.
Le scénario prend sa source dans la ville natale du Kung-Fu: Shaolin. Un homme d'une grande sagesse et d'un immense respect se fait dérober un sabre d'une valeur irremplaçable. Mais le vieil homme n'est plus en âge de combattre et décide, de ce fait, d'envoyer son fil à la recherche de l'objet subtilisé. Vous incarnez donc un jeune garçon chinois bien décidé à remettre la main sur ce fameux sabre. Mais ce néophyte va devoir traverser toutes les villes du pays, se rendre dans les temples et s'initier de longues heures, pour devenir maître des cinq disciplines (la concentration, la force, l'agilité, la rapidité et l'intelligence qui lui permettront de venir à bout de ses futurs agresseurs. Au début du jeu, vous pouvez choisir le niveau de difficulté en sélectionnant la couleur de votre ceinture. Au fur et à mesure de votre progression, vous devrez répondre à de nombreuses énigmes d'adresse, concentration ou encore d'agilité. Bien en-tendu, tout ceci est intégré dans un environnement "dessin animé" et c'est beau à mourir. Là encore, il faudra patienter près de six mois avant de voir le programme dans les rayons de votre magasin favori.





BIG BANG SHOW
Infogrames

Il s'agit cette fois-ci, du jeu de plate-forme. Dans ce soft existant déjà sur GameBoy, vous devez faire voyager une boule de feu à travers le temps. Son adaptation sur CD-I a donné naissance au professeur Alberus qui va vous accompagner, vidéo oblige, tout au long de votre quête. Ce programme plutôt éducatif s'adresse aux plus jeunes, avec des questions sur l'univers qui nous entoure. Les graphismes sont superbes et les animations vidéo sont très similaires à celles de Mystic Midway. Date de sortie : fin de l'année.

TELEX :
LOST IN TIME

de Coktel Vision est en cours d'adaptation. Ce programme met en oeuvre trois techniques différentes: l'image de synthèse, la vidéo et le dessin animé! Ça devrait cartonner fort.

VOYEUR

de PIMA (Philips Interactiv Media of America) est un programme tout simplement génial. Vous incarnez DANBISS qui mate, à l'aide d'une lunette, les aparts de l'immeuble d'en face. Des scènes bien étranges se déroulent devant vous (strip-tease, meurtre..) et vous devez mener votre enquête!

REBEL ASSAULT

de Lucas Arts est une adaptation de la série des Star Wars. Vous prendrez les commandes des appareils de la flotte rebelle, et devrez mettre fin à l'empire. Des scènes vidéo du film seront incluses dans le jeu.

PARTEZ A LA RECHERCHE DE ENTIT

et GAGNEZ UN SUPERBE KIT MULTIMEDIA POUR PC avec UN LECTEUR CD ROM, une CARTE SON, 2 haut-parleurs, 1 microphone et 5 jeux CD dont 2 CD LORICIEL : "Sport's best" et "Entity" (sortie Novembre 9

ET DE TRES NOMBREUX JEUX LORICIEL . . .



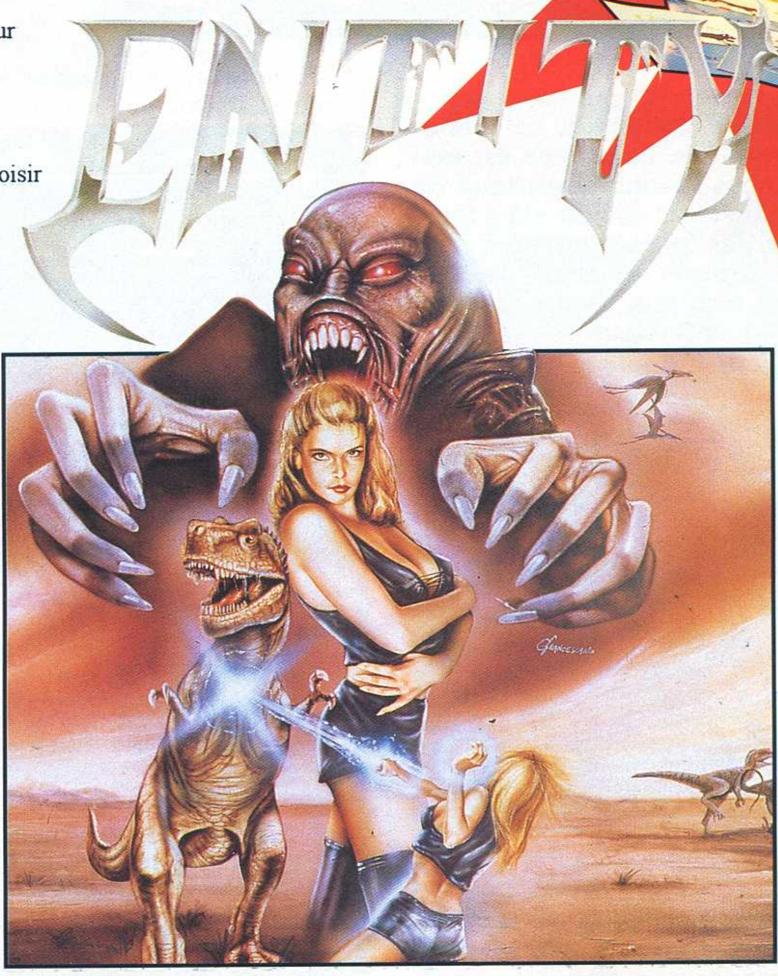
LISTE DES LOTS :

1er : Le super Kit multimédia comprenant lecteur CD ROM, carte sonore compatible Adlib, Sound Blaster, Covox Speech Thing et Dysney Sound Source , 2 haut-parleurs, 1 Microphone et 5 CD ROM dont "SPORT'S BEST" et ENTITY" (sortie Novembre 93) deLORICIEL

2ème :"SPORT'S BEST" et "ENTITY"pour PC CD ROM (sortie novembre 93) et 2 jeux à choisir dans le catalogue LORICIEL

du 3ème au 5ème : 2 logiciels de jeu à choisir dans le catalogue LORICIEL

Du 6ème au 10ème : 1 logiciel de jeu à choisir dans le catalogue LORICIEL



GRAND CONCOURS ENTITY

LORICIEL

joystick

REGLEMENT DU CONCOURS

1/ LORICIEL SA organise en collabo avec JOYSTICK un grand concours version PC du jeu "ENTITY".

2/ Ce concours est ouvert à tous obligation d'achat. Seuls les membr LORICIEL et de JOYSTICK en exclus.

3/ Les bulletins de participatio trouvent à l'intérieur des boites de "ENTITY" version PC, dans JOYS n°39 ou sur simple demande aupr LORICIEL*.

4/ La date de cloture du con "ENTITY PC" est fixée au 30 Nove 1993, le cachet de la poste faisant fo

5/ Seuls les bulletins renvoyés av date de cloture pourront être pr compte.

7/ Les bulletins de participation soumis à l'appréciation d'un jur opèrera un classement pour l'attri des lots

8/ Les gagnants de ce concours avisés individuellement par LORICI les lots seront envoyés avant Décembre 93.

QUESTIONNAIRE :

1/ Comment s'appelle la belle héroïne de ENTITY ?
a/ Cunégonde b/ Anthémis c/ Pénélope

2/Qui est son père ?
a/ Milgram le Sage b/ Rémus l'intrépide c/ Togan le savant

3/ Qui est le testeur de ENTITY PC dans Joystick?
a/ Seb b/ Moulinex c/ Lord Casque Noir

4/ Lequel de ces mondes est le repère de ENTITY ?
a/ La grotte b/ La forêt c/ L'apocalypse

5/ Combien de mondes y a t'il dans le jeu ?
a/ 3 b/ 4 c/ 5

Question subsidiaire :
Quel sous-titre donneriez vous à ce jeu ?
(ex : ENTITY - à la recherche du boomerang magique)

*LORICIEL S.A., Tél. : 46 88 28 38, 7 rue du Fossé Blanc 92624 GENNEVILLIERS Cedex

BULLETIN REPONSE :

à remplir et à renvoyer avant le 30 novembre 1993 à JOYSTICK, CONCOURS ENTITY, 103 Bd Mac Donald 75019 Pari

Nom : **Prénom :** **age :**

Adr. :

Code Postal : **Ville :**

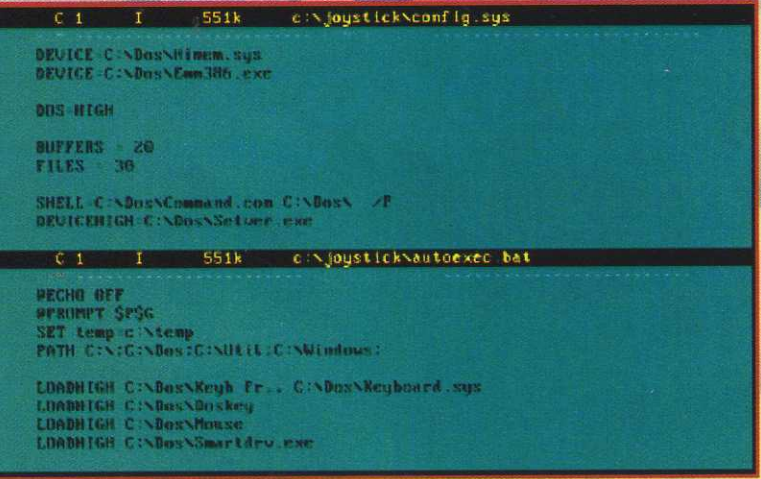
Modèle d'ordinateur ou de console :

Réponses : 1. a☐ b☐ c☐ 2. a☐ b☐ c☐
3. a☐ b☐ c☐ 4. a☐ b☐ c☐ 5. a☐ b☐ c☐

Question subsidiaire :

MS-DOS 6.0 POUR JOUER

Voilà un petit mois que la nouvelle mouture du célèbre et indispensable MS-DOS est disponible. Comme on est vraiment très sympa avec vous, nous l'avons décortiqué de Append à Xcopy et avons mis de côté les nouvelles fonctions susceptibles d'intéresser les joueurs invétérés que vous êtes. N'espérez donc pas trouver un descriptif complet du système d'exploitation, mais plus simplement une aide pour mieux configurer votre ordinateur.



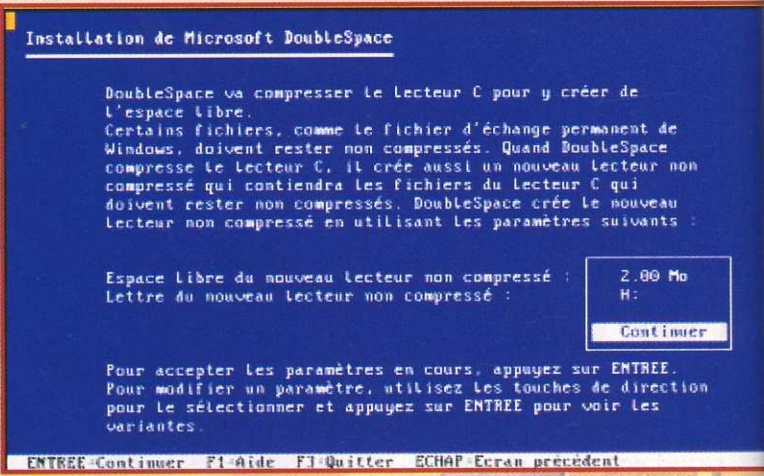
La gestion de la mémoire : MS-DOS 6.0 a récupéré près de 80 Ko sur cette configuration de départ.

Jusqu'à présent, il n'existait pas beaucoup de remède, mis à part l'achat de programmes comme 386 MAX ou QEMM 386, pour espérer démarrer,sans disquette boot, des jeux nécessitant plus de 614 000 octets libres (Falcon 3 par exemple). Ce nouveau DOS vous débarrasse justement du problème, grâce à la fonction MEMMAKER. Cette commande s'occupe de gérer la mémoire, en organisant vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT à votre place, mais n'est effective que sur les ordinateurs à base de 386 et 486.

Finis les messages du style: Not enough free memory. Une configuration comme celle de la photo A renvoie,avec MS-DOS 5.0, 553 000 octets et 633 000 octets disponibles après exécution de Memmaker sous MS-DOS 6.0

Si on le désire, l'opération peut être automatisé en tapant: MEMMAKER /BATCH2. L'ordinateur rebootera alors de lui-même deux ou trois fois , jusqu'à ce que le nombre d'octets libres soit optimum.

Doubler la capacité de son disque dur : Double Space n'est pas aussi efficace que son concurrent Stacker 3.0,

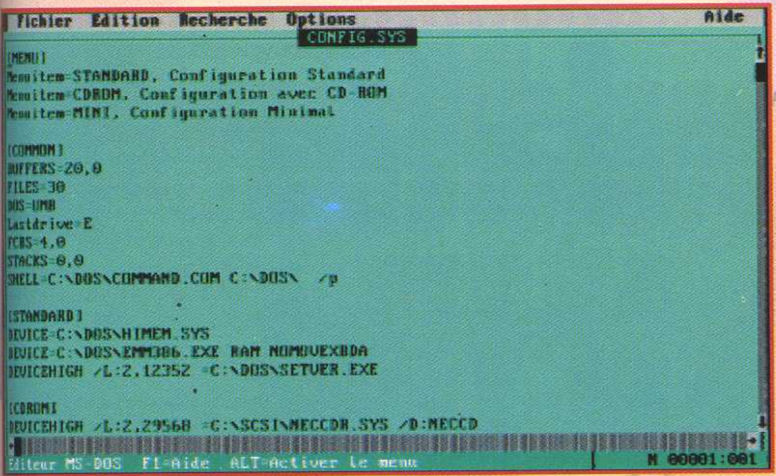


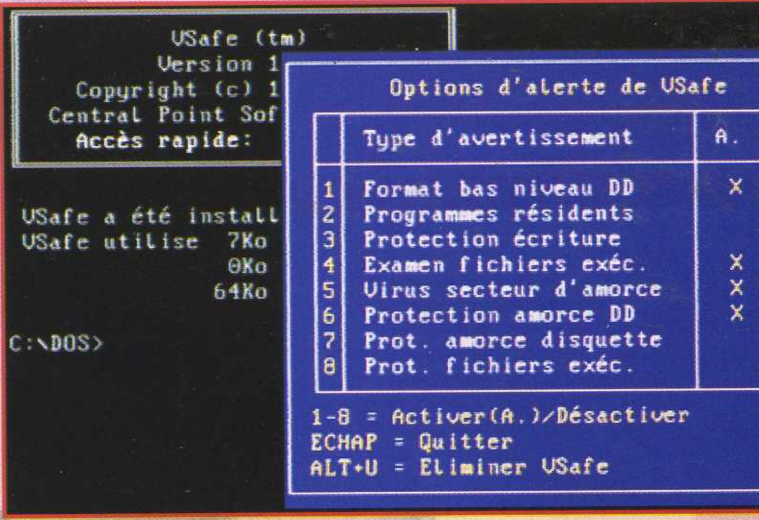
mais son intégration dans le noyau de Dos est un avantage indéniable.

C'est le rôle de Double Space. De la même manière que Stacker, SuperStor ou X-Tra Drive, MS-DOS 6.0 vous offre la possibilité de "doubler" votre disque dur. Il suffit de taper DBLSPACE et de suivre les instructions à l'écran. Ce type de programme compresse les données lorsqu'il les écrit et les décompresse quand il les lit. Les fichiers occupent donc moins de place sur le disque et on libère de la place. Le gros avantage de Double Space par rapport à la concurrence, demeure dans le fait qu'il est intégré dans le noyau de MS-DOS et qu'il se charge avant le Config.sys. Son fonctionnement est donc entièrement transparent, même lorsque l'on modifie le Config.sys et l'Autoexec.bat. Le gain de place est, d'en moyenne, 30% pour les jeux et 50% pour les softs Windows. Si vous utilisez déjà Stacker, vous pouvez vous procurer, auprès de Microsoft, un programme de conversion qui vous évitera de tout désinstaller. Ceci dit, rien ne vous empêche de continuer à utiliser Stacker, ou autre, en lieu et place de celui fourni avec MS-DOS.

Créer plusieurs configurations de boot : C'est l'option la plus attendu de cette nouvelle version. Son utilisation est d'une simplicité enfantine...

Il est possible de créer plusieurs configurations de façon à ce que l'ordinateur vous propose, avant le chargement de Config.sys, de choisir celle qui vous intéresse. Par exemple, si vous possédez un Scanner, un lecteur





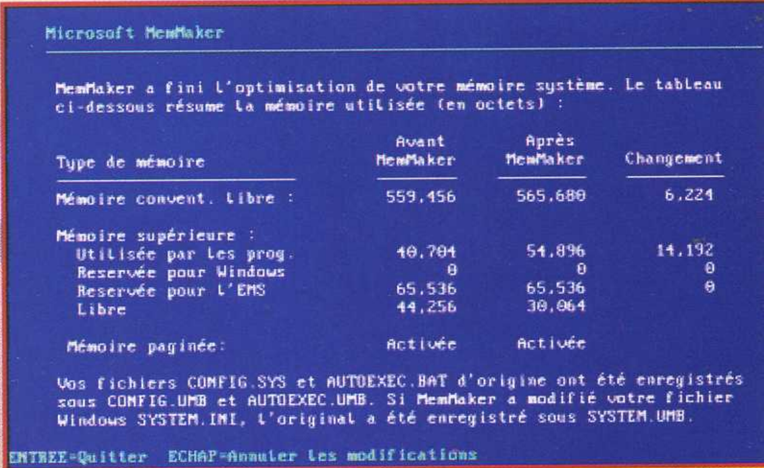
Syquest ou tout autre périphérique nécessitant le chargement d'un driver, vous disposerez, forcément, de moins de place en mémoire vive (et ce, malgré les efforts de Memmaker). Or, cela vous empêche justement de démarrer certains jeux! De même, un jeu comme Comanche refuse de fonctionner si vous utilisez un gestionnaire de mémoire. Bref, c'est autant de configuration que de cas spéciaux. Pour pallier à ce genre de galère, il suffit de définir une configuration adaptée à chaque cas. En incluant de nouvelles instructions dans les fichiers Config.sys et Autoexec.bat, l'utilisateur indique à l'aide de la commande [COMMON] les instructions communes à toutes les configs et, au contraire, celles qui ne le sont pas. On peut même créer des sous-menus, changer les couleurs, placer des points d'interrogation devant un Device (le Dos vous interrogera sur l'exécution de cette ligne à chaque boot), appuyer sur la touche F5, lors du boot, pour désactiver le chargement du Config et de l'Autoexec, ou encore la touche F8 pour choisir, une par une, les lignes à exécuter du Config.sys. Bref, C'est ultra pratique!



DEFRAG et VSAFE permettent respectivement, d'optimiser son disque dur et de se protéger contre les virus. Un coupon à renvoyer permet d'obtenir une mise à jour de VSAFE à moindre frais.

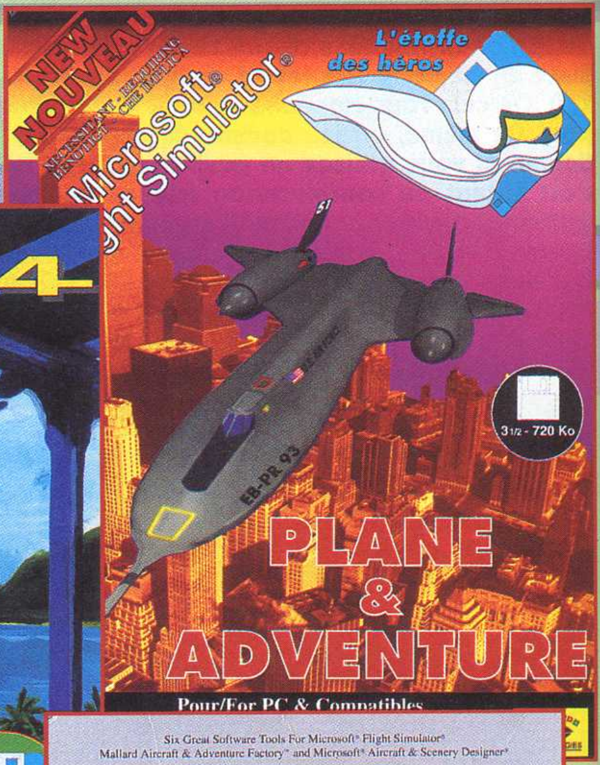
Mais le MS-DOS 6.0 c'est aussi: Un anti-virus, un programme de Backup, un Undelete évolué, l'exploitation de la mémoire haute par des commandes comme Xcopy et Diskcopy, un cache-disque beaucoup plus performant, un défragmenteur de disque pour optimiser les performances d'accès, une aide hypertexte très complète sur chaque instruction, un utilitaire de diagnostique, InterLnk pour échanger des données entre deux machines via un câble série, une instruction Move pour déplacer des fichiers et la possibilité d'effacer un répertoire et ses sous-répertoires. Voilà donc de quoi résoudre la plupart de vos problèmes sans pratiquement rien y connaître! Personnellement, je le trouve indispensable pour qui aime jouer; c'est vraiment trop pratique!

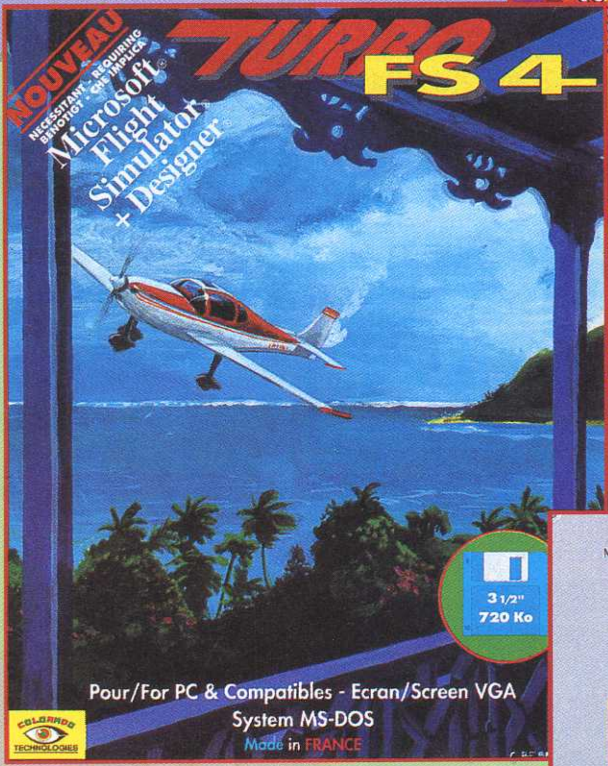
LORD CASQUE & CO



Memmaker peut être exécuté en mode automatique. Dans ce cas précis, il exécute toute la procédure à votre place en rebootant l'ordinateur lui-même. La dernière page écran vous indique le nombre d'octets récupérés. A noter que Memmaker n'est pas compatible avec le Multi-boot! Une incohérence somme toute bizarre, mais avec le Dos, on a l'habitude...

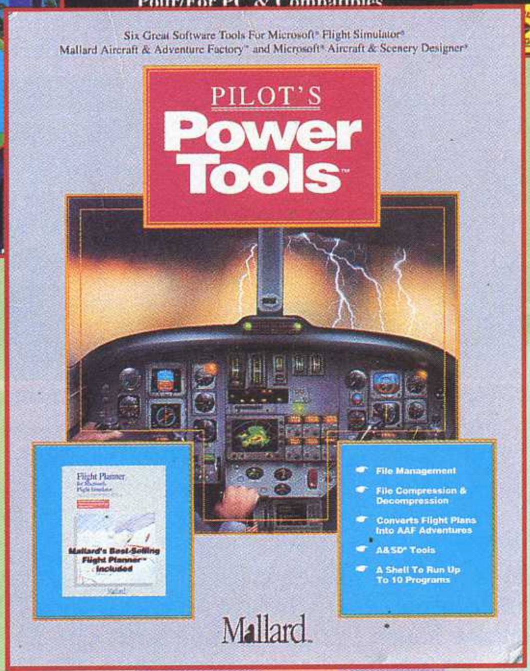
Flight Simulator 4: Une escadrille de choix

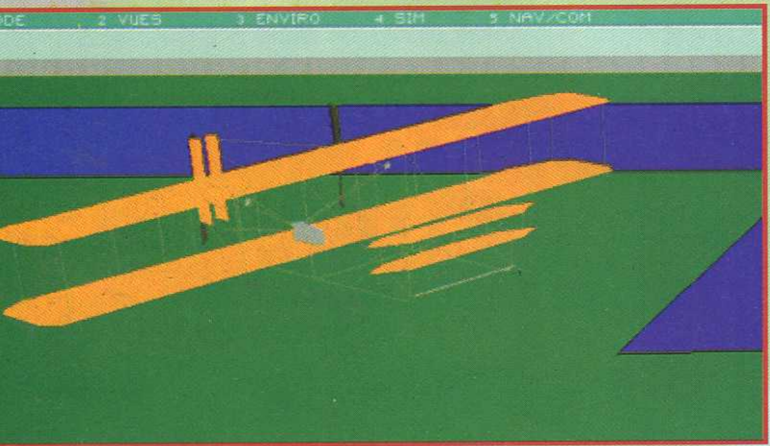




Qui aurait pu croire, à la sortie de Flight Simulator, il y a de cela quelques années, que ce simulateur de vol bas comme les autres donnerait naissance à de nombreux produits? C'est pourtant le cas et il ne faut pas s'en plaindre tant ces derniers sont de plus en plus complets et -c'est quand même assez nouveau- très esthétiques.

Ce mois ci, l'éditeur Colorado Technologie s'est mis en quatre afin de proposer de nouveaux produits fort alléchants aux passionnés de Flight Simulator. Afin de ne pas vous achever d'un coup, commençons avec Warbirds, qui propose une collection exceptionnelle d'appareils de la seconde guerre mondiale. Comportant un mode d'emploi "installable" sur disque, qui permet de lire des fiches explicatives sur fonctionnement du logiciel ainsi que sur les performances de chaque appareil, Warbirds pousse aussi loin que possible le réalisme des engins. Non seulement chaque appareil ressemble vraiment à son original, mais le pilotage d'un engin à l'autre est réellement différent. Bon plan, les avions sont livrés en format "volable" ainsi qu'en mode scène statique afin de garnir les bas-côtés de votre tarmac préféré. Attention toutefois, même en fichier statique, la complexité de ces engins à tendance à ralentir le logiciel et il faudra allouer le maximum de mémoire dans le menu scène. On aura compris que Warbird nécessite le logiciel Designer. Si l'on souhaite bénéficier d'un affichage encore plus détaillé, on pourra également charger le logiciel SEE de chez Mallard Software. De plus, un fichier .MOD permet d'admirer ces engins en l'air, et quelques appareils spécifiques bénéficient de fichiers supplémentaires. Enfin, un mode Air Race permet de s'amuser à passer à travers de nombreuses "porte".

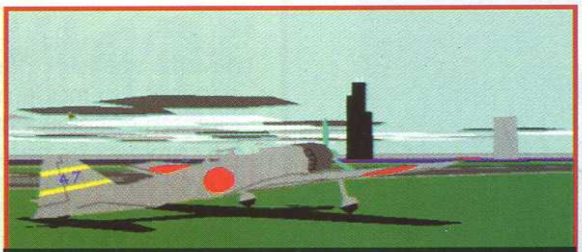




L'appareil des frères Wright est l'un des plus détaillés. Admirez le haubanage des ailes.

WARBIRDS

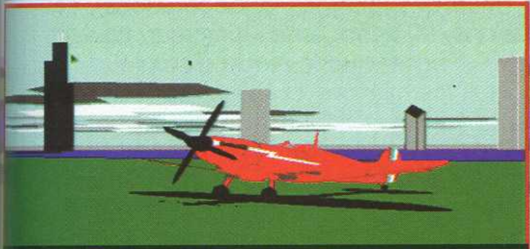
Pour la première fois avec Flight Simulator 4, on atteint un réalisme exceptionnel. Avec le logiciel SEE, les appareils sont encore plus fins. Ceci n'est pas tout puisqu'en plus du plumage, les oiseaux ont au niveau du ramage les oiseaux de guerre bénéficient également de caractéristiques leur permettant de voler de façon cohérente.



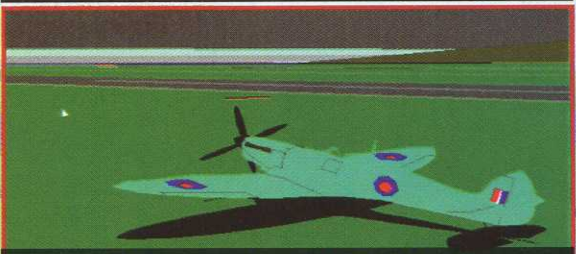
2 Mitsubishi A6M3 "Zero".



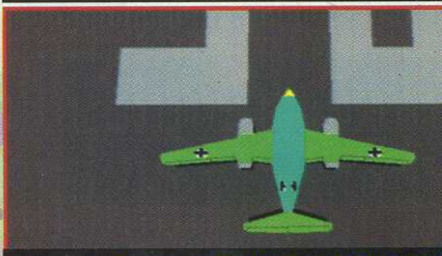
3 Messerschmitt Bf 109 "Emil



4 Supermarine MK IX "Spitfire".



5 Supermarine PR XI "Spitfire".

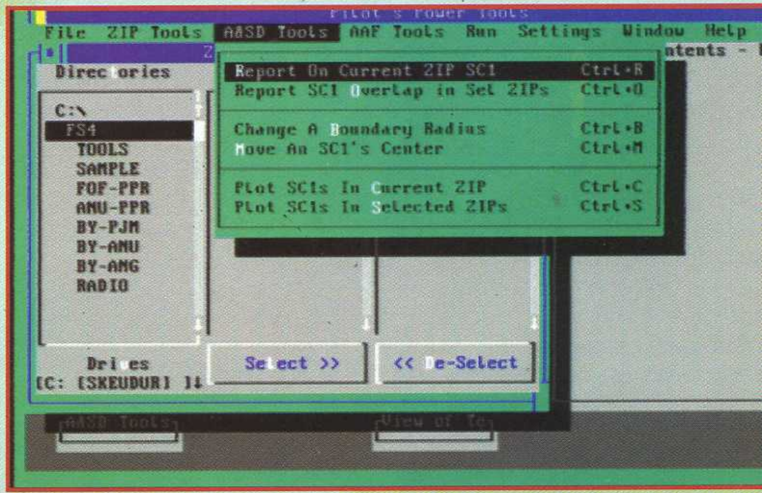


6 Messerschmitt Me 262 "Schal

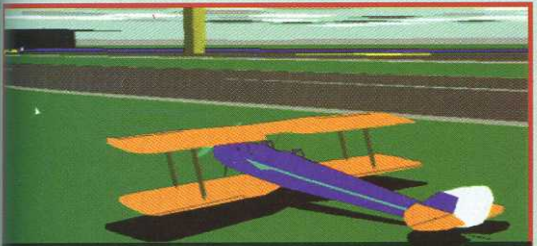
Histoire de ménager une petite pause, continuons avec deux utilitaires fort pratiques, destinés à simplifier la vie de l'utilisateur. Chez Mallard, on trouve Powertools, qui permet de gérer efficacement sa directory Flight Sim. Eh oui, rajouter des tonnes de programmes, c'est bien sympa mais à force, on ne sait plus trop qui se trouve où: les avions se mélangent avec les sons, les sons avec les scènes et l'on se retrouve avec un nombre incalculable de fichiers SIM, MOD, VOC et autres SCN absolument ingérables. C'est peu pratique et, de plus, tout cela prend une place folle. Heureusement, Powertools permet de gérer tout ça en metttant chaque chose à sa place et, surtout, de ziper les avions, ou modes, ou tout ce que vous voulez lorsque vous ne les utilisez pas (programme Pkzip et Pkunzip fourni). On trouve aussi un utilitaire qui permet de charger les fichiers issus de Scenery and Adventure Factory et Flight Planer d'un seul bloc. Bon plan, Flight Planer est offert gratuitement avec Powertools (disquette incluse dans le packaging). Seul défaut, on retrouve "l'esthétique" Mallard, plus proche d'un freeware DOS de la première génération que d'un logiciel évolué digne de ce nom.

Les "Tools" de Powertools sont effectivement "power" mais pas vraiment "beautifull"

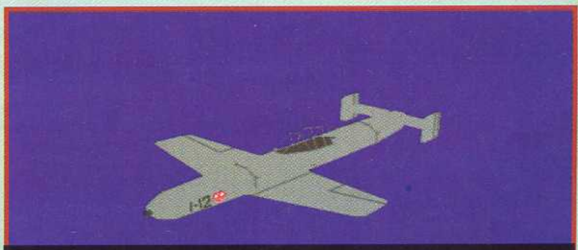
Dans un genre aussi efficace mais surtout beaucoup plus esthétique, Turbo FS 4, de Colorado Technologie, propose de se passer, une fois pour toutes, des menus de configuration de FS 4, très lourds à gérer depuis la sortie de nombreux scenarii. A l'aide de ce logiciel reconnaissant les scenary disk de Colorado, mais aussi d'autres éditeurs, vous allez pouvoir créer des configurations bootables. Par exemple, après avoir défini une configuration à l'aide des menus de Turbo FS 4, vous pourrez, par exemple, en tapant Meight, vous retrouver directement où vous l'avez souhaité, avec l'appareil prédéfini et la mémoire de Designer configurée de façon optimum. Si vous sortez de Flight Sim, vous retournerez sous Turbo FS4 et pourrez relancer une config totalement différente. A noter que pour ce produit indispensable et très bon marché, Colorado a reçu l'autorisation de Microsoft "soi-même" d'utiliser le terme "FS4", généralement jalousement gardé par une équipe d'avocats, dénuée totalement d'humour.



Les "Tools de Powertools sont effectivement "power" mais pas vraiment "beautifull".



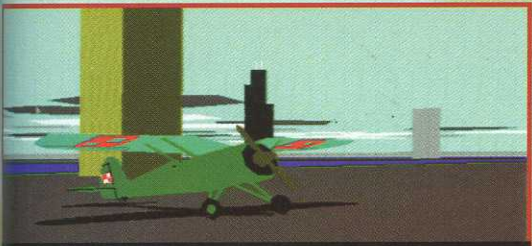
7 De Havilland D.H.82 "Tiger Moth".



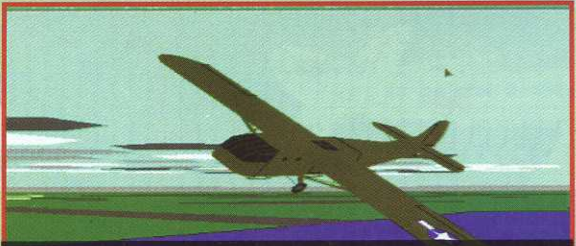
8 Yokuska MXY8 "Jinrai-Ohka".



9 Yakovlev Yak-3



10 P.Z.L. P.11c



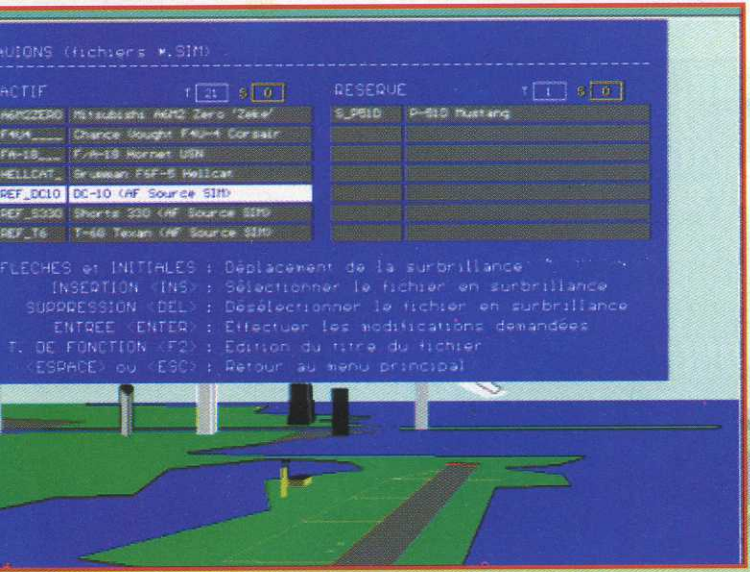
11 Planeur Waco CG-4 Hadrian



12 La course aérienne permet de s'e passer à travers des portes.

navette spatiale! Plusieurs modes sont proposés pour chaque appareil. Un mode aventure, un mode crash qui met le joueur directement aux commandes d'un appareil en plein piqué dont les commandes ne répondent plus et, enfin, un mode dit "LG" qui vous place dans une situation fort gênante: il s'agit d'atterrir, mais attention, le train refuse de sortir. Le but de la manoeuvre est donc, avec pas mal de doigté, de réussir à se poser sur le ventre! Un peu moins détaillés que dans Warbirds en ce qui concerne les décors (marques, insignes et décorations), ces appareils ont, en revanche, la même taille (longueur, hauteur, envergure) que l'original. A noter que le mode d'emploi de ce produit reprend en détail les missions et bénéficie d'en-têtes de chapitres qui replacent chaque appareil dans son contexte historique.

MOULINEX

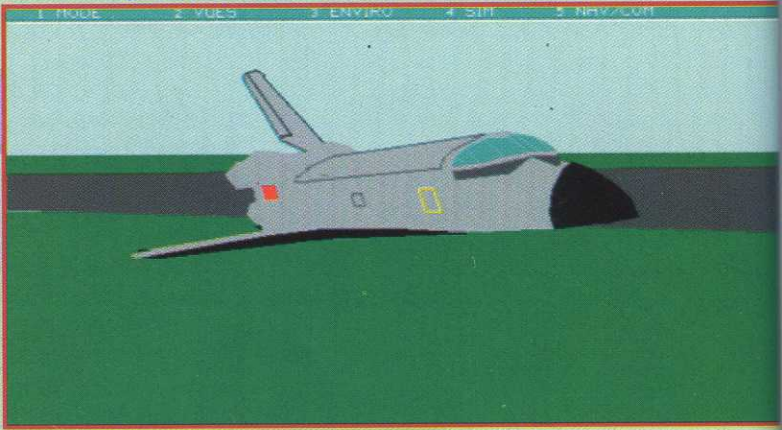


Pratique, beau et en VGA. Que demande le peuple?

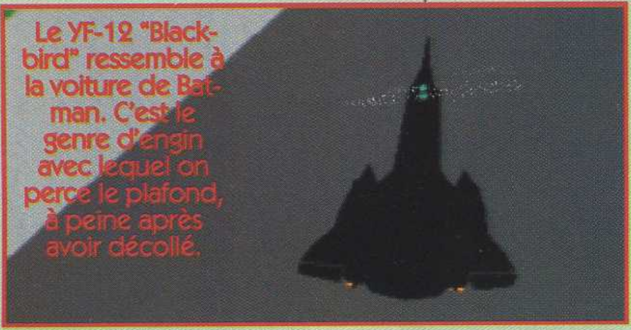
Pratique, beau et en VGA. Que demander de plus?

Maintenant, attaquons le gros de l'affaire avec Plane and Adventure qui propose de revivre l'histoire de l'aviation. Vous avez vu l'Etoffe des Héros (Ze Right Stuff)? Vous avez aimé? Ben là, c'est pareil. C'est même tellement pareil que ce premier volume d'une série que j'espère très longue, est appelé justement "L'étoffe des Héros". Ce logiciel vous propose de retrouver 9 appareils mythiques de l'histoire de l'aviation et, surtout, d'y associer des "aventures" en fichier .MOD qui permettent de remplir des missions précises. Afin de satisfaire tout le monde, les .MOD se passent tous sur la piste de Meight (excepté la navette) mais rien ne vous empêche d'utiliser le .MOD de votre choix et de charger simplement l'appareil. Tout commence avec le Flyer 1, l'appareil des frères Wright. Lorsque vous chargez le fichier, vous êtes en l'air depuis quelques secondes et devez, pour renouveler l'exploit, voler pendant 12 secondes et parcourir les 36 mètres de ce 17 décembre 1903 qui sonnait le début de l'aviation. Fastoche? Pas si sûr, car les appareils de ce produit sont réellement dotés des mêmes défauts que l'original et il faudra piloter en douceur pour ne pas casser du bois. Ensuite, à vous d'essayer de renouveler d'autres exploits. Au programme: Bell X1, Bell X15, XB70 Warlkirie, U2-B Lockheed, U2-R Lockheed, YF-12 Lockheed, SR-71 Lockheed et même la

La navette vole comme une enclume; c'est normal et c'est ce qui est intéressant. Arriverez-vous à atterrir?



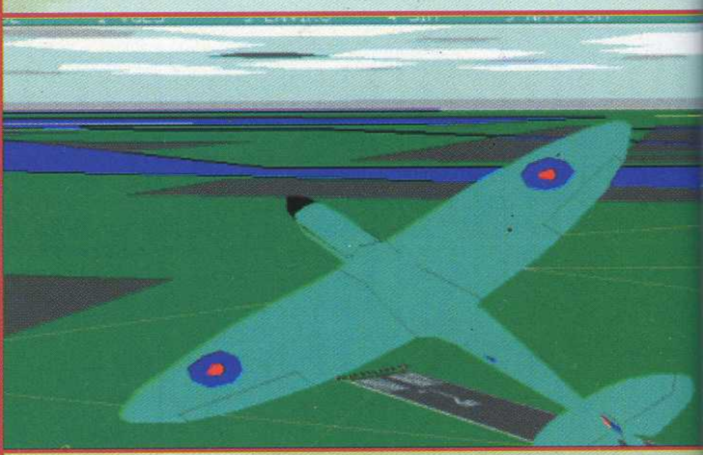
Le XB Walkyrie ressemble à un concorde étrange. Légende à lui seul, ce bombardier supersonique fut le plus lourd (240 tonnes), le plus cher (10 fois son poids en or), le plus rapide (Mach 3). Le projet fut abandonné en 1966, après la destruction des deux seuls prototypes pendant les essais.



Le YF-12 "Blackbird" ressemble à la voiture de Batman. C'est le genre d'engin avec lequel on perce le plafond, à peine après avoir décollé.









FUNWARE

DISQUETTES (BOITE DE 10)

3.5 HD	3.5 DF/DD
A L'UNITE 7.00 F la disquette	A L'UNITE 4.00 F la disquette
PAR 100 6.50 F la disquette	PAR 100 3.80 F la disquette

MACINTOSH

A-TRAIN	330 F	KING QUEST 6	400 F
ANOTHER WORLD	300 F	LEMMINGS	350 F
BANDIT KINGS	350 F	MIGHT AND MAGIC	320 F
CIVILIZATION	310 F	PRINCE OF PERSIA	320 F
FLIGHT SIMULATOR 4	410 F	RED BARON	330 F
FULL METAL PLANET	330 F	SIM CITY DELUXE	390 F
ISHAR	280 F	TETRIS	340 F
PRINTSHOP	590 F	MANETTE NAVIGATOR avec soft et adaptateur	570 F
ROLLERMOUSE	760 F		

AMIGA 1200

ISHAR	270F	SLEEPWALKER	240F
ISHAR II	270F	TRANSARTICA	270F
NIGEL MANSELL	270F	ZOOL	240F

FALCON

ISHAR	270 F
TRANSARTICA	270 F

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F	ENTITY	250F/ -	PIRACY	310F/ -
A-TRAIN	280F/ -	F1 GRAND PRIX	280F/280F	POPULOUS 2	240F/240F
AIRBUS A320	290F/290F	F19	270F/270F	REACH FOR THE SKIES	310F/310F
AQUATIC GAMES	240F/240F	FLASH BACK	240F/ -	RISKY WOODS	220F/220F
ARABIAN NIGHTS	250F/ -	GOBLINS 2	250F/250F	ROME AD 92 - VF	260F/ -
ARME FATALE	220F/220F	GREATEST	270F/270F	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
ASHES OF EMPIRE	290F/ -	HARRIER ASSAULT	320F/320F	SHADOW OF THE BEAST 3	230F/ -
B-17	290F/ -	HISTORY LINE	310F/ -	SHORTGREY	240F/240F
BAT II	320F/320F	HOOK - VF	220F/220F	SIM EARTH - VF	270F/ -
BATTLE ISLE	270F/ -	ISHAR 2	260F/260F	SIM CITY + POPULOUS	280F/280F
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -	JIMMY WHITE SNOOKER	250F/250F	SIM CITY DELUXE	290F/ -
BEST OF THE BEST	260F/ -	JOE & MAC	240F/ -	SLEEPWALKER	230F/230F
BODY BLOWS	250F/ -	KGB	290F/ -	SPACE HULK	250F/ -
CAESAR	310F/310F	LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -	STREETFIGHTER 2	230F/230F
CHUCK ROCK 2	240F/ -	LEMMINGS 2	250F/250F	SUPER FROG	280F/ -
CHAOS ENGINE	250F/ -	LIONHEART	230F/ -	TRANSARTICA	260F/260F
CIVILIZATION	290F/290F	LOST VIKING	250F/250F	UNIVERSAL MONSTER	240F/ -
COMBAT AIR PATROL	250F/ -	MACDONALD LAND	210F/210F	VROOM II	- /200F
CRAZY CARS 3	240F/240F	MANAGER	250F/250F	WAX WORKS - VF	250F/ -
CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -	WEEN - VF	240F/240F
D-DAY	320F/320F	NIGEL MANSELL	270F/270F	WING COMMANDER	290F/ -
DARKSEED - VF	310F/ -	NICKY BOOM 2	250F/250F	WORLD CLASS RUGBY	230F/230F
DOMINIUMD	260F/ -	PERFECT GENERAL - VF	325F/ -	WWF2	220F/220F
DOODLEBUG	220F/220F	PERFECT GEN. - DISK	200F/ -	ZOOL	220F/ -
DYNABLASTER	260F/260F	PINBALL FANTASIES	240F/ -		

MANETTES

FAST WINNER TURBO 2	50F/50F
SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
TOPSTAR SV 127	290F/290F

LECTEURS

EXTERNE 3.5	550F/650F
INTERNE 3.5	530F/500F

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko sans H. A500	250F/ -
512 Ko avec H. A500	270F/ -
1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
1 Mo AMIGA 600	600F/ -
2 Mo AMIGA 1200	1050F/ -
2 Mo AMIGA 600	900F/ -
4 Mo AMIGA 600	1450F/ -
SCANNER	1050F/ -
SOURIS	125F/ -
DELUXEPAINT 4	690F/ -
REAL 3D	900F/ -
KIND WORLD 3.0	430F/ -
MAXI PLAN 4	430F/ -
EASY AMOS	470F/ -
AMOS - VF	500F/ -
AMOS PRO	700F/ -

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F	F15 STRIKE EAGLE 3	380F	QUEST FOR GLORY 3 - VF	380F
A-TRAIN	340F	FALCON 3	390F	REX NEBULAR	350F
ACES OF THE PACIFIC	340F	FALCON 3 - DISK	210F	REACH FOR THE SKIES	340F
ANCIENT ART OF WAR ...	290F	FLASH BACK	280F	SECRET WEAPONS	350F
AIRBUS A320	340F	FREDDY PHARKAS	350F	SENSIBLE SOCCER	270F
ALONE IN THE DARK - VF	350F	GOBLINS 2	300F	SHADOW OF THE COMET	380F
ARME FATALE	250F	GREAT NAVAL BATTLE	300F	SHADOW SORCERER	260F
ASHES OF EMPIRE	330F	HARRIER JUMP JET	380F	SHERLOCK HOLMES	340F
ATAC	350F	HISTORY LINE	340F	SIM CITY DE LUXE	290F
BATTLE ISLE	290F	INCA - VF	350F	SIM LIFE - VF	310F
BATTLE ISLE - DISK	210F	INDY 4 - VF	340F	SPACE HULK	320F
BATTLE CHESS 4000 - SVGA	310F	JORDAN IN FLIGHT	360F	SPEAR OF DESTINY	360F
BETRAYAL AT KRONDOR	360F	KGB - VF	320F	STRIKE COMMANDER	330F
BUZZ ALDRIN	330F	KING QUEST 6 - VF	370F	STRIKE - SPEECH	150F
CARRIERS AT WAR	310F	LAURA BOW 2 - VF	340F	STREETFIGHTER 2	260F
CAESAR	350F	LEGACY	350F	TASK FORCE 1942	350F
CIVILIZATION - VF	330F	LEMMINGS 2	280F	TRISTAN	350F
COMMANCHE	340F	LEGEND OF VALOUR - VF	320F	TROLLS	270F
COMMANCHE - MISSIONS DISK	220F	LINKS 386 PRO - SVGA	390F	ULTIMA VII - VF	340F
CRAZY CARS 3	270F	LOST IN TIME - PART 1	310F	ULTIMA VII - PART 2	360F
CREEEPERS	320F	LOST IN TIME - PART 2	310F	ULTIMA UNDERWORLD 2	310F
DARKLANDS	370F	LOST VIKING	310F	V FOR VICTORY 3 - SVGA	320F
DARKSEED - VF	350F	MANAGER	270F	VEIL OF DARKNESS	310F
DAUGHTER OF SERPENTS - VF	280F	MANTIS	350F	WAX WORKS - VF	290F
DOGFIGHT	320F	MICROPROSE GOLF	335F	WING COMMANDER 2 - VF	345F
DRAGON'S LAIR 3	290F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
DUNE 2 - VF	290F	MONKEY ISLAND 2 - VF	360F	WC2 - SPEECH PACK	170F
DUNGEON MASTER	330F	NIGEL MANSELL	310F	X-WING	360F
ETERNAM - VF	310F	NICKY BOOM	260F	XENOBOTS	320F
EYE OF THE BEHOLDER 3	330F	PATRIOT	320F	ZOOL	290F
F1 GRAND PRIX	350F	PERFECT GENERAL - VF	365F	DOS 6 - MAJ	490F
		PREHISTORIK 2	260F		

CD ROM

7TH GUEST	510F
DUNE	410F
ECO QUEST	480F
WING COMMAN. + ULTIMA VI	390F
WING COMMAN. 2 + ULTIMA UND.	460F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
KONIX SPEEDKING	230F
FLIGHTSTICK	340F
MEGAPAD III	120F
SCANNER 256 niveaux de gris	1390 F
SOURIS + Tapis + Support	240 F
THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	490F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
SOUNDBLASTER 16 ASP	1990F
SOUNDBLASTER PRO 2	1690F
WAVE BLASTER	1890F

PACK MULTIMEDIA UPGRADE KIT
SOUNDBLASTER 16 ASP
+ LECTEUR CD ROM INTERNE
PANASONIC MULTICESSIONS
+ 1 PAIRE D'ENCEINTES
+ LOGICIEL TEMPRA ACCESS
4890 F

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	TITRES J18	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*	TOTAL A REGLER	

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
CODE POSTAL __________ VILLE ____________________
TELEPHONE __________ N° CLIENT (facultatif) __________
REGLEMENT : Je joins ❒ Chèque Bancaire ❒ CCP ❒ Mandat-Lettre
je paierai à réception ❒ Contre remboursement (+ 35 F)
je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ____________________
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ❒ ATARI ❒ 1 MEGA ❒ STF ❒ STE ❒ FALCON ❒ 1040 ❒ 520 ❒ AMIGA ❒ 1 MEGA ❒ 1200 ❒ 500 ❒ 500+ ❒ 600 ❒ PC et COMPATIBLES ❒ XT ❒ AT ❒ CGA ❒ EGA ❒ ❒ 3,5 ❒ 1,44 M ❒ 720 K ❒ 5,25 ❒ 1,2 M ❒ 36

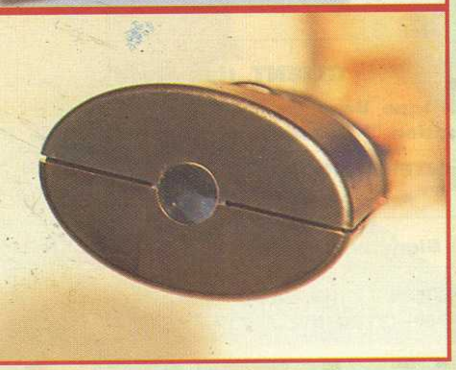
La Guerre Du Golf



Lorsque Claude est venu m'annoncer que deux personnes venaient nous présenter un club de golf se reliant à un ordinateur (un PC plus précisément), je dois vous avouer que Moulinex et moi avons bien ri! Sacré farceur ce Claude!
Quelle ne fut pas notre surprise en voyant débarquer, trois heures plus tard, deux personnes venant nous présenter le produit. Je dois bien vous avouer que Claude a bien ri... Ah, la vache, il nous a bien possédé le Glu Glu!

Le ProsSwing System est un appareil permettant de disputer une partie de golf le plus sérieusement possible (ça marche aussi quand on rigole, mais pas trop) sans bouger de chez soi.
Le produit se compose d'un programme, qui n'est autre qu'une nouvelle version de Links adaptée au ProSwing, d'une plate-forme de 69 cm de long sur 4 de large, d'un cable RS232C et d'un club spécial. Il suffit d'installer le soft sur la bécane, relier le socle sur l'un des ports série et le tour est joué! Ah non, j'oubliais. Il faut également des piles pour le club et, éventuellement, pour le socle, celui-ci possédant une entrée transformateur.
Le club de poids équivalent à celui d'un fer, est équipé d'un émetteur lumineux à son extrémité inférieure. Le point d'impact du rayon lumineux représente l'extrémité de votre club et l'on peut régler sa forme, fer, bois, putter, en tournant le bouton adéquat. Vous devez alors prendre le club comme vous le feriez en situation réelle et placer le rayon près de la balle pour initialiser l'appareil. Ceci fait, vous effectuez votre swing sans retenue et l'appareil analyse le balayage du faisceau. C'est là que ça devient balaise! Le socle est capable de déterminer, avec une extrême précision: l'ouverture du club, son trajet sur le socle, si vous avez tapé avec le talon ou bien la pointe du club, les effets de slice, de hook et, comble de la finesse, si vous tapez la balle trop haut ou trop bas. Le PowerSwing calcule automatiquement la vitesse de la balle, la distance parcourue et balance toutes ces données à Links. Le résultat : vous le voyez à l'écran!!!! Je dois bien vous avouer que Claude, Moulinex et moi avons bien ri (c'était nerveux!). Mais ce n'est pas tout! Une casquette déterminant les mouvements de votre tête, ainsi qu'un détecteur de position des pieds, sont également disponibles pour une analyse plus complète du mouvement.
Le truc qui nous a vraiment achevés, c'est que ça marche tout le temps du premier coup (sauf lorsque c'est Claude) et que c'est d'une précision incroyable. On est vraiment loin du gadget à deux francs! (à 3 998 francs pour être exact).
La réalité virtuelle devient enfin... réalité!



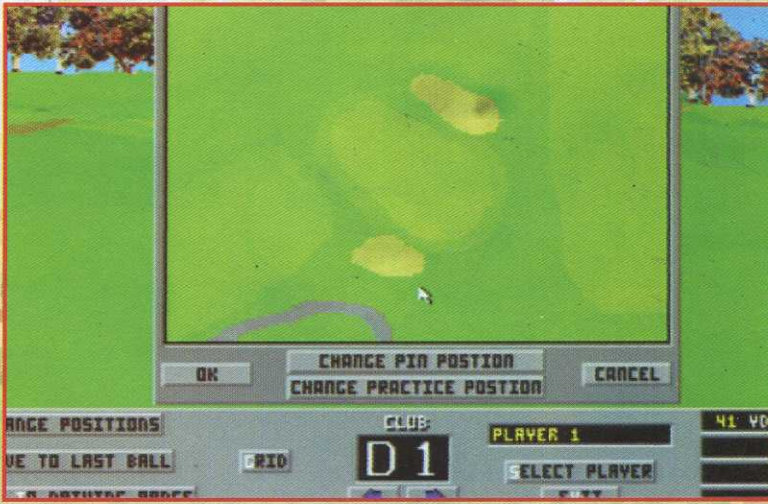


La tête projette un rayon émulant la longueur d'un club réel.

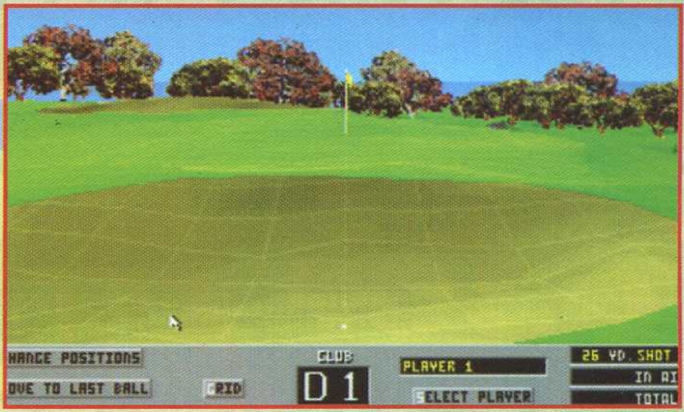
MAIS COMMENT CELA FONCTIONNE-T-IL?

Dans un premier temps, vous devez régler le type de club en tournant la molette prévue à cet effet (Bois, Fer ou Putter) (photo A). Cette opération adapte la forme du rayon avec celle d'un vrai Bois, d'un Fer ou d'un Putter.
L'impact de faisceau représentant l'extrémité du club doit être placé devant la balle et, au centre, la ligne blanche. Cette action permet d'initialiser la machine avec vos

mesures. La rangée de cellules (2) analyse la largeur du faisceau, déterminant ainsi la hauteur du club (si vous êtes plus ou moins grand).
Dès lors, vous pouvez effectuer votre Swing. Suivant le même principe, les rangées 2 et 4 détectent le passage du rayon dans le moindre détail. Pour parvenir à analyser le mouvement avec une grande précision, chaque détecteur enregistre les données indépendamment. La rom du ProSwing n'a plus qu'à faire la corrélation entre les données et à afficher le résultat de ses calculs. Par exemple, la force de votre frappe est établie par le temps qu'a mis la lumière à relier la rangée 2 à la rangée 4. L'angle du Club est obtenu à l'aide de la ligne 2, en calculant la différence chronologique entre la première cellule à avoir dé-tecté le passage et la dernière d'entre elle, et ainsi de suite.
Les Leds 3 vous indiquent, après avoir tapé dans la balle,







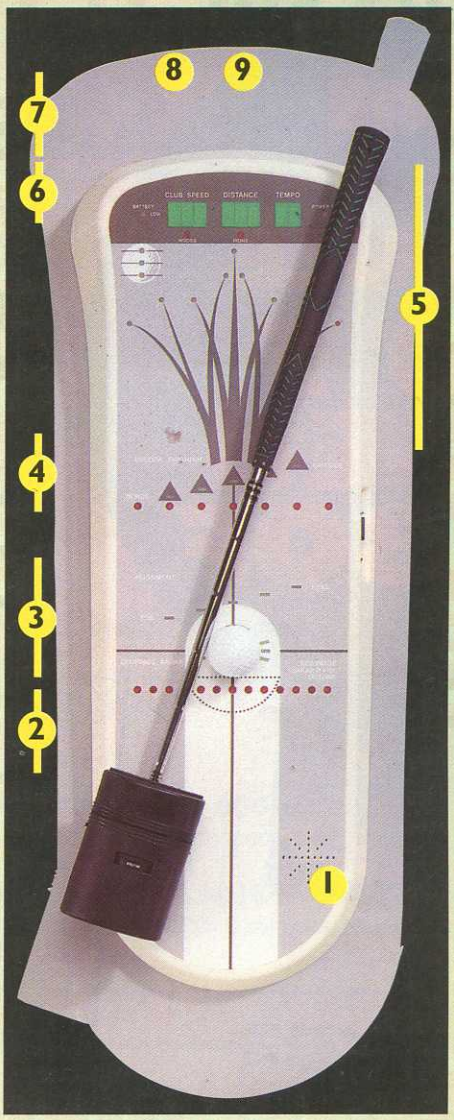
L'option practi… permet de se p… cer dans des co… tions inhabitue…

Un bunker con… un autre! La gr… permet de visu… ser le relief trè… clairement.
Ça c'est du gra… phisme! Trois p… cours SVGA so… d'ores et déjà d… ponibles.

l'angle d'ou-verture du club. La rangée de Leds 4 termine l'analyse du coup et allume, après calcul, les différents voyants concernant votre alignement (3 et 4), le divot et le top (8), la direction de la balle (5) sa vitesse, la distance parcourue et le tempo (7).
Vous entendez le bruit de votre coup grâce au haut-parleur 1 et le changement de club dans Links s'effectue, soit par l'intermédiaire du clavier du PC, soit en dirigeant le rayon lumineux vers les diodes 8 et 9.
Bien entendu, toutes les informations récoltées sont redirigées vers le port série du PC.

LE PROGRAMME

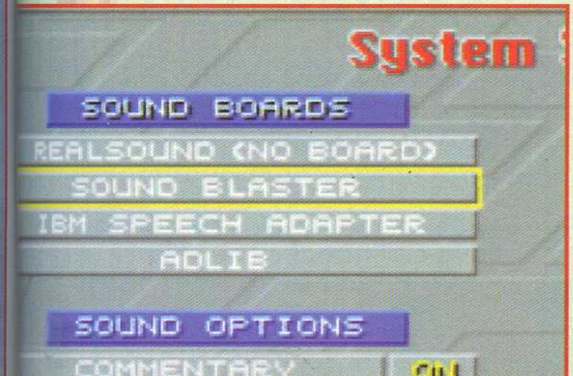
Country Club Golf est une version de Links (l'adaptation de Links 386 sera bientôt disponible) reprogrammée pour ce système. Le noyau du jeu n'a pas évolué, si ce n'est la présence de quelques options destinées à la gestion de l'appareil. En revanche, la gestion des menus a été repensée de A à Z, notamment à cause des nouvelles possibilités qu'offre le ProSwing.
Pour les lecteurs qui ne connaissent pas ce soft (honte à eux), c'est tout simplement l'un des plus beaux programmes de sa catégorie. On peut définir les caractéristiques de son joueur, sélectionner quatre participants ou se rendre au practice. Lors d'une partie, vous pouvez, à tout moment, positionner vos pieds (à moins de posséder l'extension hardware), visionner le relief du terrain à l'aide d'une grille... Bref, tout est paramétrable!
Je vous garantis que ce sacré programme prend une toute autre dimension avec le ProSwing! Du délire.



LES PRIX PUBLICS (TTC)

Le ProSwing system (club + socle): 4 000 F
Le programme Contry Club Golf (1 parcours + practice): 890 F
Club supplémentaire (pour gaucher, femme ou enfant par exemple): 1 250 F
Détecteur de mouvement de tête: 980 F
Tapis de contrôle d'alignement des pieds 700 F
Valise de transport: 750 F
Chaque nouveau parcours: 320 F
Chaque nouveau parcours SVGA: 420 F

Ce produit est importé par ZEBRA diffusions, 71, rue Henri Bretonnet, 78970 MEZIERES-SUR-SEINE. Tèl : (1) 30.90.00.88 / Fax : (1) 30.95.67.59



Vous pouvez éviter de toucher au clavier, en demandant au

ABONNE

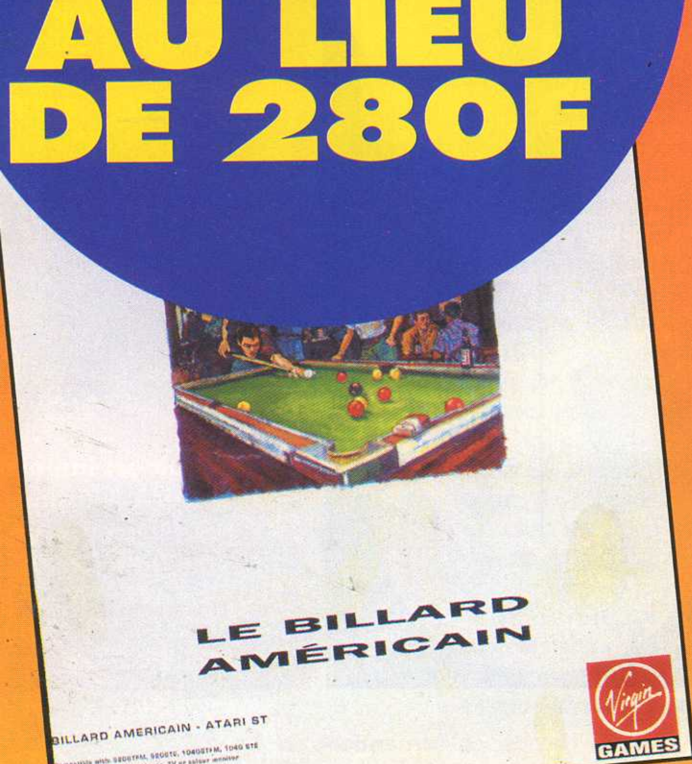
1ERE FORMULE
280 F AU LIEU DE 630F

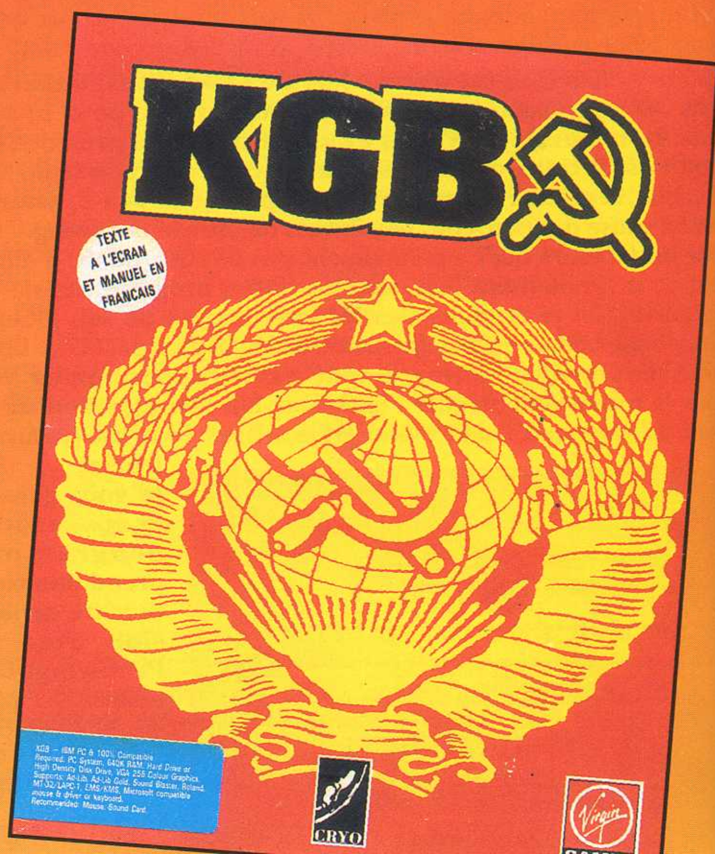
11 N° + 1 JEU EN SUPPLEMENT

* (+30F DE PARTICIPATION AUX FRAIS D'EXPEDITION)

2EME FORMULE
220 F AU LIEU DE 280F

11 NUMEROS





Z-VOUS !

Pour m'abonner à Joystick, j'ai le choix entre deux formules:

◊ Les 11 numéros de Joystick avec un jeu pour 280 francs seulement!(+30F d'expédition) Pour le jeu, j'ai le choix entre KGB sur PC ou Amiga et Billard Américain pour Atari ST.

◊ Les 11 numéros de Joystick au prix de 220 francs au lieu de 280 (11 N° à 25F + 1N° d'été à 30F).

RECEVEZ CHAQUE MOIS VOTRE JOYSTICK CHEZ VOUS AVANT TOUT LE MONDE.

Dans les deux cas, je bénéficie des avantages réservés aux abonnés :
Je reçois, chaque mois, Joystick dans ma boite aux lettres avant sa sortie en kiosque. Comme ça, je peux faire enrager les copains.
Mes petites annonces sont prioritaires, et je bénéficie d'un crédit de 120 minutes de connexion sur :

36 14 JOYSTICK

••••••• BULLETIN D'ABONNEMENT •••••••

A REMPLIR ET A RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT A : **JOYSTICK ABONNEMENT - 103 BD MAC DONALD - 75019 P**

❒ **Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie 310F (frais de port compris).**
OFFRE AVEC LE JEU VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT ET JUSQU'A LA PROCHAINE OFFRE
KGB : **PC3' 1/2** ❒ **PC5' 1/4** ❒ **AMIGA** ❒
BILLARD AMERICAIN : ATARI ST ❒

❒ **Je veux juste un abonnement simple à 220F (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde).**
Je veux aussi les 120 mns de crédit en 3614 sur le serveur JOYSTICK et j'indique mon pseudo ....(que j'ai créé sur le se

❒ Je commande des anciens numéros. J'envoie 25F par exemplaire, sauf les N°7, N°18 et N°29 qui sont à 30F et 34F pour le N°3
spécial avec 2 disquettes). Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé.
Envoyez-moi le(s) numéro(s): ....

Nom:.. Prénom: ....

Adresse:..

CP:.. Ville:..

Tél:.................................... Age:.................................... Modèle d'ordinateur:....................................

N'oubliez pas de joindre votre règlement à l'ordre de JOYSTICK !

THE 7T



Longtemps attendu et précédé d'une réputation l'ayant hissé au rang enviable de hit avant même sa sortie, ce "Septième Invité" se révèle être une huitième merveille dont on parlera longtemps. Pour la première fois, les possesseurs de CD ROM vont enfin bénéficier d'un produit qui tire parti de la place offerte par ce média et lance véritablement le marché CD. Si vous hésitiez à faire l'acquisition d'un lecteur, voilà donc de quoi vous décider, même s'il est surprenant de noter que le jeu tient sur un seul CD, car à part 80 "petits" Mo supplémentaires de données, le second CD comporte surtout de la musique. Curieusement, en dépit de la beauté du graphisme et des sons, The 7th Guest n'innove en rien et, pourtant, l'ensemble est particulièrement attachant; comme quoi un jeu est beaucoup plus que la somme des parties qui le compose. Bénéficiant d'un scénario plus complexe qu'il n'y paraît à première vue, ce jeu vous entraîne dans une histoire de demeure hantée, digne des meilleurs films du genre.

Il y a de cela fort longtemps, un simple d'esprit fut envoûté par le diable. Sur ses conseils, le fou fabriqua des jouets magiques dont il se servit pour attirer des enfants, afin de pouvoir donner au diable des âmes fraîches. Depuis cette période, six âmes errent dans les couloirs de la maison de Stauf. Lorsque commence le jeu, au terme d'une superbe présentation qui dure plusieurs minutes, vous, ou plutôt votre fantôme, arrivez dans la demeure. Vous êtes le "septième invité" et vous allez devoir libérer votre âme de l'emprise qui pèse sur elle en résolvant différentes énigmes disséminées dans les lieux les plus étranges: 23 pièces, 23 énigmes avec la possibilité de se promener librement dans la bâtisse et de rejouer une fois les énigmes



En cliquant sur cette cheminée lorsque nous y invite le logiciel, on se retrouve dans le couloir du premier étage.





...mbreuses scènes de ce type peuvent être vues en cours de partie. Les personnages digitali... ...ugent en surimpression (les fantômes sont transparents) et les voix digitalisées permettent ...vre l'intrigue. Impossible d'afficher le texte à l'écran mais, lorsqu'une scène est cruciale, on peut la repasser tant qu'on n'a pas quitté le lieu.

UP & DOWN

- ▲ Le graphisme en 3D précalculée est impressionnant.
- ▲ Les bruitages et les voix digitalisés sont de bonne qualité et les intonations des protagonistes très crédibles.
- ▲ Le "design" général est d'excellente facture et de bon goût.
- ▲ Aux murs, une impressionnante galerie de tableaux classiques rajoute à l'ambiance de la bâtisse.
- ▲ Les énigmes à résoudre sont finalement intéressantes et intellectuellement très stimulantes.
- ▲ Le "Making Of" sur cassette vidéo est une excellente idée.
- ▼ Il faut disposer d'une configuration musclée et être équipé d'une carte vidéo extrêmement rapide (local bus préconisé) pour profiter des animations et, même à ce prix, le jeu reste très saccadé.
- ▼ Il faut posséder une carte son car aucun texte n'apparaît à l'écran.
- ▼ Il n'est pas possible de revoir une scène cinématique après qu'on ait quitté le lieu.

GUEST



Les ombres au mur s'animent et la pièce retentit de rires d'enfants.



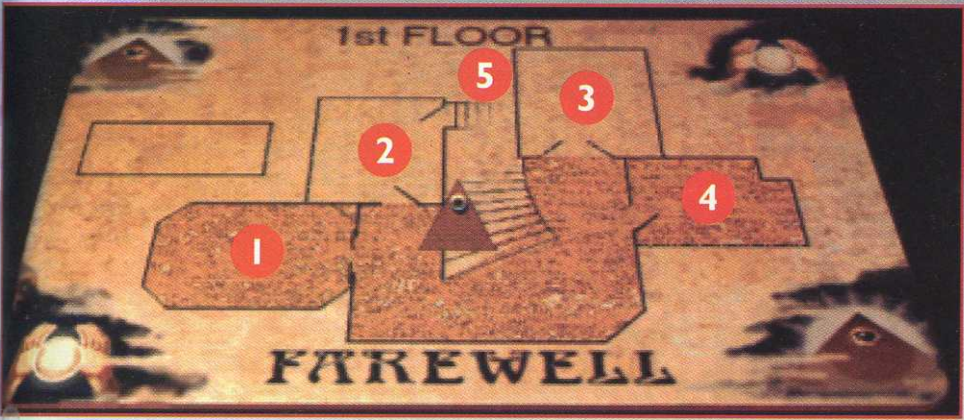








résolues. L'ambiance sonore, tout comme le stylisme de la maison dont le moindre recoin regorge de meubles et de bibelots précieux, participent au sentiment d'angoisse qui saisit le joueur. Les voix des personnages, travaillées en studio, sont agrémentées d'effets dignes d'un film. Du reste, c'est un studio spécialisé dans la post production de films qui a réalisé la partie son. Au programme donc, on retrouve toute la panoplie de trucages sonores: réverbération (plus ou moins intense suivant la texture et la taille de la pièce), écho, harmonisation et autres voix passées au vocoder. Afin de rajouter à la dramatisation des scènes, on retrouve à l'image les mêmes ficelles, toujours aussi efficaces: des ombres s'animent, des cris d'enfants retentissent sur un fond de boîte à musique; c'est glauque à souhait et l'on pense à "La maison du diable" revisitée par "Twin Peaks". Du reste, le jeu est à tel point cinématographique qu'on y retrouve quelques effets bien connus, tel le plan dans lequel le joueur s'approche du lavabo et rentre dans la bonde d'écoulement, puis dans les tuyaux, déjà vu notamment dans le film "Barton Fink". A chaque coin de couloir, des animations, parfois automatiques, parfois déclenchées par le joueur, rajoutent à l'étrangeté des lieux: les plantes poussent toutes seules, les fantômes vous font signe de les suivre, etc. Et toujours, cette bande son, omniprésente, qui commente souvent vos actions d'un ton ironique. Pendant le jeu, deux types de graphismes cohabitent: images 3D réalisées avec le logiciel 3D Studio d'Autodesk et digitalisations de films vidéo (on remarque même des objets et textures 3D livrés avec Autodesk: évier, vase, etc.). Lors des déplacements dans la maison, c'est la partie 3D qui est utilisée. Cela veut dire que le moindre objet a été dessiné en 3D puis qu'on lui a rajouté une texture et, enfin, un éclairage: chaises, lampes, tables et j'en

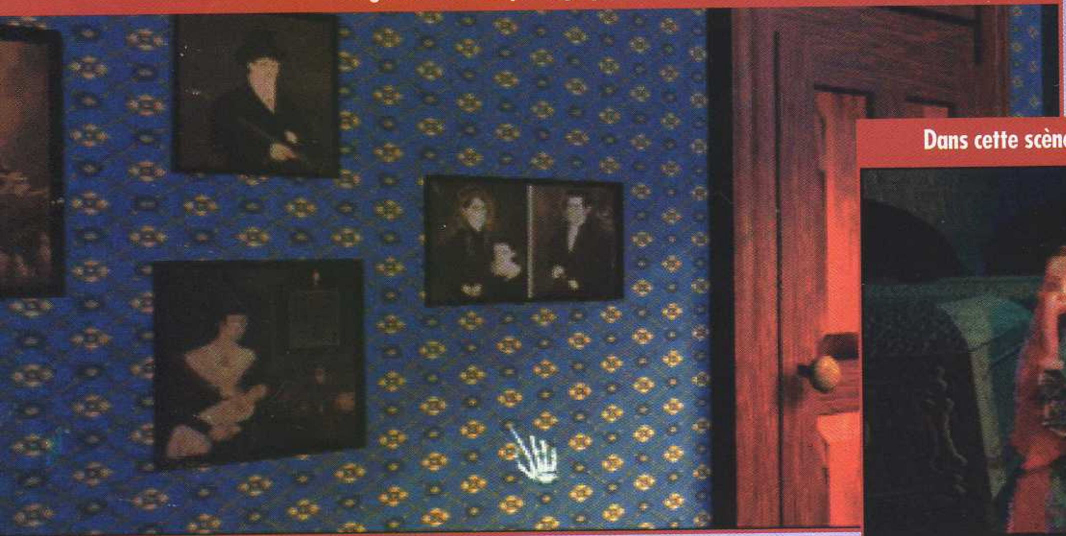


the 7th Guest



passe, tous ces objets sont de véritables objets 3D posés dans un décor cohérent (en dépit de quelques erreurs dans la pièce centrale du bas: une lampe "auto-éclairée" qui ne fait pas d'ombre portée, un plafond qui n'est pas plan de chaque côté de l'escalier, etc.). Voilà pour le décor; côté personnage (les six autres fantômes), c'est la technique de digitalisation qui a été employée et, pour cela, on a filmé de véritables acteurs en utilisant la technique de l'incrustation vidéo sur fond bleu, puis les "films" ont été retouchés avec Photo Styler. Naturellement, les machines actuelles ne sont pas capables de calculer de telles images en temps réel, aussi, les déplacements ont-ils été calculés d'avance et stockés sur le CD comme autant de branches d'une immense arborescence. En fait, Guest est un gigantesque collage de séquences 3D Studio sur lesquelles viennent parfois se superposer des personnages digitalisés: par ses actions (clic à la souris), le joueur lance donc telle ou telle scène. Le clic sur la porte de la cuisine lance la scène "je rentre dans cuisine", le clic sur l'escalier lance la scène "je monte l'escalier", le clic sur côté gauche de l'écran dans la cuisine lance la scène "je tourne à gauche dans la cuisine", etc. Même si, d'un point de vue de programmation, le jeu semble très loin de constituer un idéal, le résultat est d'une beauté rare. Certes, c'est extrêmement saccadé, même sur un 486 66 équipé d'une carte vidéo Local Bus, mais l'on est si peu habitué à voir de telles images ailleurs que dans les séquences d'introduction, que l'on reste littéralement sous le charme: c'est lent, mais c'est plus beau que c'est lent (selon la phrase consacrée, "les progrès sont lents"). Plus sérieusement, pour vraiment tirer partie du jeu, il faut posséder une carte vidéo rapide. Rapide, cela veut dire rapide sous DOS car les cartes accélérées Windows sont, en général, plus lentes sous DOS. Du reste, le mode d'emploi est très clair à ce niveau: si vous possédez une carte accélérée Windows, changez-en! A titre indicatif, la Tseng Lab

Le souci du détail est énorme dans ce logiciel, et le moindre mur est souvent recouvert de tableaux célèbres, de gravures ou de photographies.



Dans cette scène animée, le personnage de gauche bénéficie d'un morphe



L'INTERFACE



La main informe le joueur des possibilités de déplacements: "viens à droite", "viens à gauche" ou "non, non, non" lorsqu'une direction est bloquée.



Le masque antique vous informe qu'il est possible de visualiser un petit film en incrustation vidéo.



Ce curseur symbolise le sphinx. Il permet d'afficher le menu destiné à sauver, recharger, recommencer une partie ou bien afficher un plan des lieux.



Le dentier vous prévient qu'un évènement surnaturel se produira lorsque vous cliquerez à l'endroit indiqué: les assiettes volent, les tableaux s'animent.

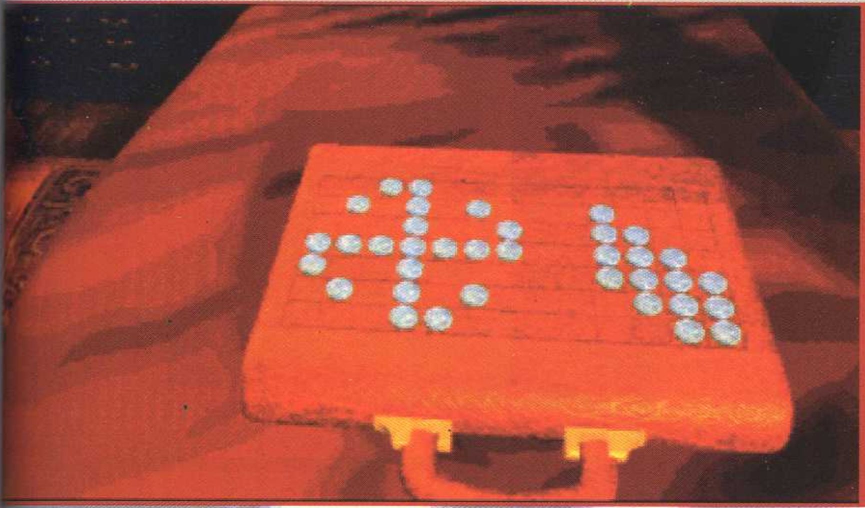


Ce crâne, au cerveau palpitant, apparaît lorsqu'une énigme doit être résolue.



L'oeil maléfique prévient le joueur, par exemple pendant les énigmes, qu'il peut déplacer un objet. Lorsqu'un mouvement peut se faire en deux temps (en cliquant sur l'objet à déplacer puis sur sa destination), l'oeil est remplacé par le dentier.

Dans The 7th Guest, tout se fait exclusivement à la souris. Afin de rendre la chose encore plus esthétique, les curseurs animés revêtent différentes formes suivant l'action qu'il est possible d'entreprendre en cliquant.



A chaque fois, les énigmes font directement partie du décor comme ici.

ET4000 est à 1% du minimum requis. Côté lecteur de CD, il faut, là aussi, être équipé d'un engin rapide. La vitesse optimum est de 300 Kb/s mais à partir de 240 Kb/s, on pourra jouer sans problème. De toute façon, il faudra respecter un certain ratio entre la carte vidéo et le lecteur: rien ne sert de courir il faut partir à point, pourrait être la devise des cartes vidéo rapides desservies par un lecteur de CD trop lent.

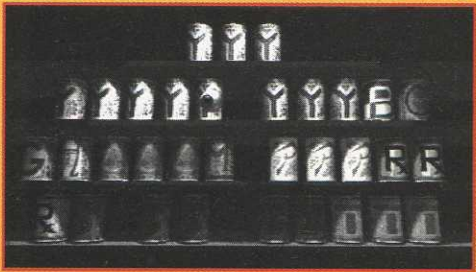
DES ENIGMES... ENIGMATIQUES !

Bon, on a compris que c'est beau mais la beauté n'est pas tout. Ce qui différencie Guest d'un simple film, c'est qu'il faut faire des efforts pour profiter de nouvelles scènes. Certes, le coup de la carotte et du bâton est vieux comme le premier jeu d'aventure, mais il faut avouer que les énigmes de 7th Guest sont finalement intéressantes. D'une part, parce qu'elles bénéficient de la même qualité graphique que l'ensemble (euh, le bâton a une forme de carotte?), mais en plus, parce qu'elles font appel à la logique pure, ce qui change agréablement des énigmes de jeux habituelles. Hélas, l'ensemble ne s'adresse pas à tous: d'un point de vue technique, 7th



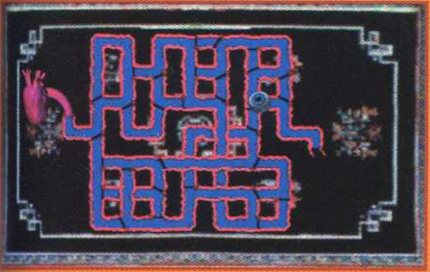


















LES ÉNIGMES

Pour passer d'une pièce à l'autre, il faut généralement résoudre l'une des nombreuses énigmes proposées. Celles-ci ont la particularité de proposer un double challenge puisqu'avant de trouver la solution du problème, il faut deviner de quel problème il s'agit (si vous craquez, il est possible de vous en sortir en consultant le livre de la bibliothèque qui donne, d'abord, des indications sur la marche à suivre, puis, au bout de la troisième consultation, résout directement l'énigme). Sinon, avant chaque énigme, un personnage vous met sur la voie: avant l'énigme du gâteau, il dit (en anglais): "Il y a des crânes, il y a des tombes et le reste n'est que du glaçage". C'est tout. En cliquant ici ou là, on finit par se rendre compte que la garniture macabre du gâteau représente les pièces d'une sorte de Shangaï et qu'il faut enlever toutes les parts. Pour les éliminer, on doit donc sélectionner deux tombes, deux crânes et une part vide. Subtilité, il faut que les parts soient reliées par au moins un côté. Ceci fait, on peut alors accéder à... une autre énigme, celle de la porte d'entrée qui permet elle-même de...



INTRODUCTION

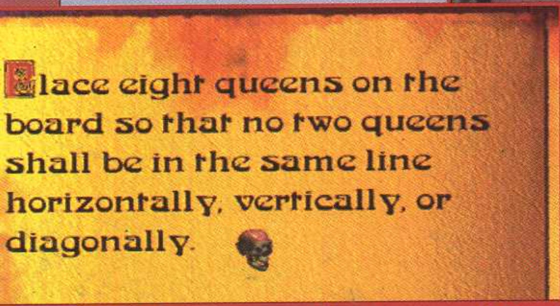
L'intro animée (en anglais) explique le pourquoi et le comment de la présence de fantômes dans la demeure. Les pages du livre tournent et les gravures s'animent. Ensuite, travelling arrière et l'on se retrouve dans la bibliothèque de Stauf. Tant qu'une partie n'est pas sauvée, il n'est pas possible de sauter la scène. Les animations, rapides, sont servies par des voix digitalisées et bruitages de qualité.



Guest nécessite une machine hors norme (en plus du lecteur de CD, peu répandu), mais en plus, le niveau de difficulté est assez élevé et il faudra savoir manipuler des concepts complexes dans certains cas. Si vous aimez les échecs, Shangaï, le Go, le taquin, les puzzles et un mélange de tout cela, ça devrait vous plaire. Pour parachever le tout, les voix digitalisées sont en anglais (aucun texte à l'écran); afin de comprendre, ne serait-ce que le déroulement de l'histoire, il faudra bien maîtriser la langue. Côté interface, le logiciel est d'une simplicité rare puisqu'on se contente de cliquer ici ou là, suivant les indications données par la forme du curseur (voir encadré). Problème, la préparation d'une version future sur d'autres standards CD (CDI, Nintendo et Mac) a conduit les auteurs à se passer des services du clavier. Il faut donc rentrer le nom du jeu sauvegardé, à la main, en cliquant sur un alphabet! Du très bon et un peu de mauvais, donc, mais globalement heureusement, 7th Guest est cependant une réussite et l'attente se trouve récompensée. Certes, on peut regretter que les développeurs aient sacrifié la programmation au profit de la forme, mais avec ses images de synthèse et de nombreuses scènes en vidéo digitalisées, d'une beauté rare, ce jeu constitue une

Les effets de mapping (textures) de 3D Studio Autodesk ont été particulièrement travaillés comme en témoigne ce superbe crépi.





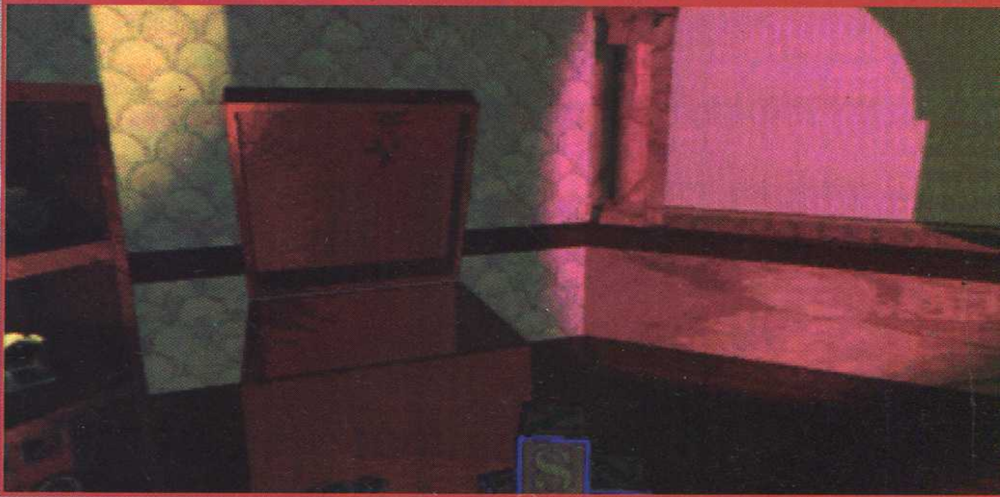
vre de la bibliothèque saura vous aider à chaque consultation.

première mondiale totalement fascinante. Les décors sont beaux et, après quelques minutes de jeu, on se sent vraiment comme dans une "vraie" maison. L'interface et les sensations tactiles en moins, voici ce qui se rapproche le plus de la réalité virtuelle dont on nous rebat les oreilles si souvent. A produit d'exception, packaging d'exception: Guest sera vendu avec une cassette vidéo expliquant le comment et le pourquoi de la création du logiciel. Livrée en France au format SECAM, la cassette bénéficiera d'un sous-titrage. De quoi patienter en attendant la version française du jeu, dont Virgin dit qu'il est possible qu'elle sorte l'année prochaine. D'ici, là, on devrait, de toute façon, voir arriver un nouveau produit de chez Trilobyte.

MOULINEX



Cette salle de jeu se trouve, en réalité, dans un théâtre miniature auquel on accède par une minuscule porte. Lorsqu'on s'approche du coffre, on découvre alors un passage secret.

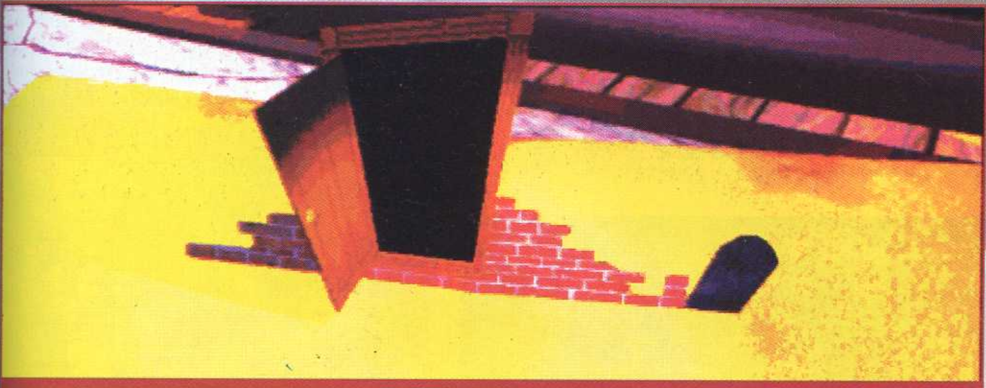


On s'en serait douté, lorsqu'on regarde dans ce magnifique microscope, on découvre une nouvelle énigme.





Dans certain lieux, les graphistes ont triché en jouant sur la transparence des objets afin de donner une impression de profondeur: remarquez le personnage, "normalement" transparent, pourtant masqué par la tablette du premier plan.



On trouve de nombreux passages secrets dans cette étrange maison. Certains sont utiles, d'autres non mais c'est à chaque fois surprenant. Lorsque vous cliquerez sur le livre de la bibliothèque, vous passerez par la porte de ce curieux livre en relief, ce qui vous ramènera à l'énigme en cours.

REFLEXION | -
4 MO | 2 DISC
1 JOUEUR | SOURIS

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
□ SOUND SOURCE
□ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA □
VGA ■
SVGA ■

EDITEUR : VIRGIN

SUR CD ROM PC

GRAPHISME	19
BRUITAGE	18
MUSIQUE	15
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	18
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

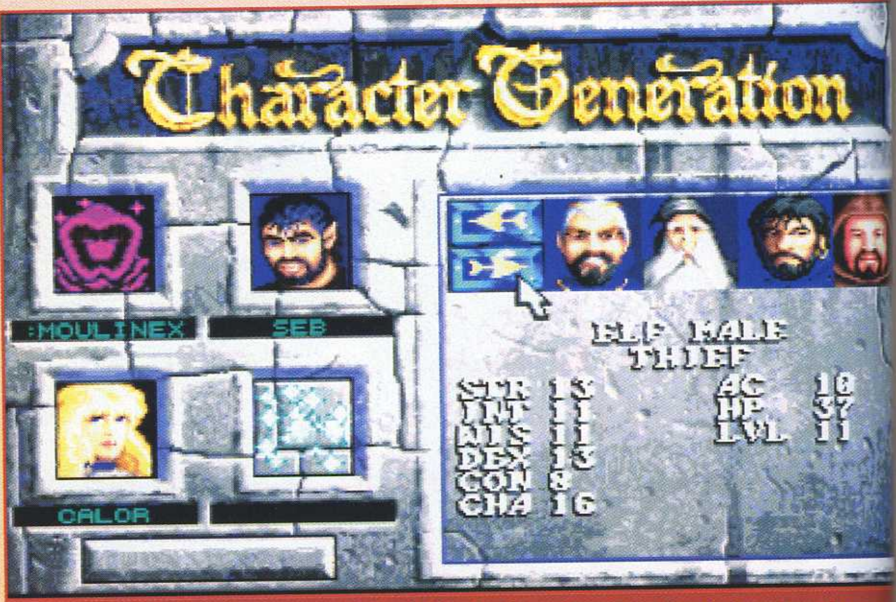
91%

TESTÉ EN MODE SVGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

EYE OF THE
ASSAULT ON



oici le premier de vos compagnons: Delmair. En combat, une fois tou-é, il se transformera en tigre. Pour éviter ceci qui ne sert à rien, mettez le au second rang, son arc à la main.



La composition de votre personnage. Inutile de jeter les dés puisque vous pouvez composer votre personnage àe votre guise. Changez chaque caractéristique et n'oubliez pas de monter substantiellement vos points de vie.



On se souvient encore du truculent Eye Of The Beholder II. Dran Dragorn, l'infâme méchant de l'affaire qui en fait, était un dragon rouge, avait fini par se faire éclater par votre vaillante équipe composée de six personnages. Vous pensiez que c'était fini? Que nenni! Moult batailles attendent votre ost en ces vastes pays des Royaumes Oubliés! Comme tout aventurier d'AD&D qui se respecte, l'appel du XP (Experience Point pour ceux qui ne seraient pas encore adeptes de la chose) au fond de la nuit, est irrésistible. Voilà, sans aucun doute, la raison pour laquelle les programmeurs de SSI ont eu l'idée, fort inspirée il faut bien le reconnaître, de nous conconcter une suite qui s'annonce comme la dernière étape des Eyes Of The Beholder. En effet, on peut lire sur la boîte du jeu "Grand Finale!". Remarquez, on nous a déjà fait le coup avec les Vendredi 13 ou les Freddy, alors pourquoi ne pas espérer de suite un EOB IV? Mais nous n'en sommes pas encore là et passons déjà à cet excellent épisode qu'est ce troisième volet de la série.

UN BON MONSTRE EST UN MONSTRE MORT ET PLEIN DE XP.

Tout comme le second épisode d'EOB, le début de l'aventure se déroule en forêt. Cette fois, plus question de loups à abattre, mais une flopée de spectres. Normal me direz-vous, nous sommes dans un sem-

Dans la forêt, il vous sera possible de trancher les arbres, puis de les brûler afin d'ouvrir des passages. Méfiez-vous des monstres invisibles et, lorsque vous croiserez le fantôme du spectre, choisissez donc le dernier des livres qu'il vous proposera, ça sera bon pour vos XP.



UP & DOWN

- ▲ Les donjons sont vastes et complexes: passionnant.
- ▲ Les sons sont supérieurs à ceux d'EOB II.
- ▲ Il y a plus de passages en extérieur.
- ▼ Les accès disque dur sont parfois lents, même sur un 486 DX 66.
- ▼ Peu de véritable originalité par rapport aux précédents épisodes.

BEHOLDER III
YTH DRANNOR







Quelques-uns des monstres que vous rencontrerez. N'oubliez pas le mode All Attacks. Ensuite, c'est une question de sorts. Reléguez le clerc et le mago en dernière ligne en surveillant vos arrières et foncez dans le tas.



Mon nom est Dark et je suis tueur de monstre!

blant de cimetière. Jusqu'à là, rien de bien extraordinaire. De ce point de départ, vous avez deux possibilités. Soit vous tombez sur le Mausolée, soit vous rejoignez une partie de la forêt où vous passerez de très longs moments. Sachez de suite que cette dernière étape est obligatoire, et commencez donc par le Mausolée. Ah! On retrouve une ambiance dignement AD&D! Des couloirs, des portes, des passages secrets, des monstres et, c'est là l'essentiel, des trésors! Disons le de suite, si vous adorez les trésors, comme tout joueur sensé, vous allez être gâté. EOB III regorge de trésors! On en trouve partout, il y en a même de trop! Très vite, il faut faire un choix et se séparer d'armes magiques, de parchemins et même de bâtons! Des grosbill? Où ça? N'oubliez pas un détail qui a son importance: vous commencez avec des personnages de onzième niveau! Conclusion, les trésors trouvés correspondent à votre niveau de puissance.

OU AI-JE MIS MON EPEE +14 DRAGONSLAYER?

Une fois le Mausolée nettoyé, ce qui sera long et fastidieux, repartez donc dans la forêt pour atteindre le labyrinthe végétal. Là, les choses se compliquent sensiblement. La torche qui brûle éternellement vous servira à détruire les arbres que vous ne pourrez pas abattre à coups de hache! Eh oui, songez à mettre un nain dans votre équipe, lui et sa hache pourront trancher les arbres et ouvrir ainsi de nouveaux chemins! C'est une nouveauté EOB III! Bref, dans le labyrinthe végétal, vous ferez la rencontre d'un demi-elfe étrange, mais lawful-good. Conclusion, vous pouvez lui faire



confiance. Un conseil, ne le mettez pas en première ligne, il a tendance à se transformer en tigre. Vous ferez rencontrerez aussi un druide fantôme et, une fois sorti de là, vous trouverez enfin Myth Drannor et sa tour! N'oubliez pas, le sous-titre du jeu, c'est Assault of Myth Drannor. Vous êtes, par conséquent, dans le bon coin.

MYTH DRANNOR RECHERCHE GROUPE D'AVENTURIERS POUR MASSACRE.

Je vous passe la visite de la ville peuplée de Wyverns et de Chimères à abattre, et nous voici dans la tour de Myth Drannor. Amateurs de passages secrets et de vrais-faux murs au travers desquels je passe, bienvenus! On se croirait dès le début dans les trois derniers niveaux d'EOB II! Ajoutez à cela un générateur de monstres et vous obtiendrez un début succulent! Une fois encore, les objets magiques abondent, et il faudra jouer subtil pour résoudre les nombreuses énigmes du lieu et ne pas tomber dans les pièges qui sont devenus vraiment pervers. Mais où vont-ils chercher tout ça? Je parle, je parle, mais je ne vous ai même pas dit le pourquoi de cette affaire!

EYE OF THE BEHOLDER III (suite)



Vous voilà en pleine ville. Faites les plans des lieux, c'est assez rapide et cela vous rendra bien des services.





Un trou... Sautez dedans, les dégâts seront minimes, puis courez pour éviter les fireball et abaissez le levier qui vous donnera de quoi vous en sortir.

ROLE	NOTICE VO:15
9,5 MO	1 MO
1 JOUEUR	SOURIS-CLAVIER

EDITEUR : SSI

SUR PC

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
ERGONOMIE	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	11

86%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

TESTÉ SUR PC 486 VGA AVEC SOUND BLASTER PRO

MAIS QU'ALLAIENT-ILS FAIRE DANS CETTE GALERE?

Une lich, c'est-à-dire un mort vivant magicien plutôt costaud, pour ceux qui ne suivent déjà plus depuis vingt lignes, menace la région.. Heroes are needed. Et le héros de cette affaire, c'est vous! Tout comme entre EOB I et EOB II, il vous est possible de reprendre dans EOB III, l'équipe que vous aviez composée dans EOB II, celle-ci pouvant être celle qui vous servait dans EOB I. On suit? Parfait! De quoi retrouver des personnages avec lesquels vous êtes déjà familier. Vous pourrez aussi, bien sûr, créer votre propre équipe. Les joueurs d'AD&D retrouveront toutes les races, humains, nains, elfes, demi-elfes, halfling... et les métiers habituels, guerrier, paladin, magicien, clerc... Les classes du Unearthed Arcana n'apparaissant toujours pas. Le bi-classage est toujours possible, mais il faut absolument l'éviter dans EOB III. Pourquoi? Simplement parce que pour faire monter en niveau des bi-classés de haut niveau, c'est quasiment impossible, surtout lorsque l'on bi-classe un magicien.



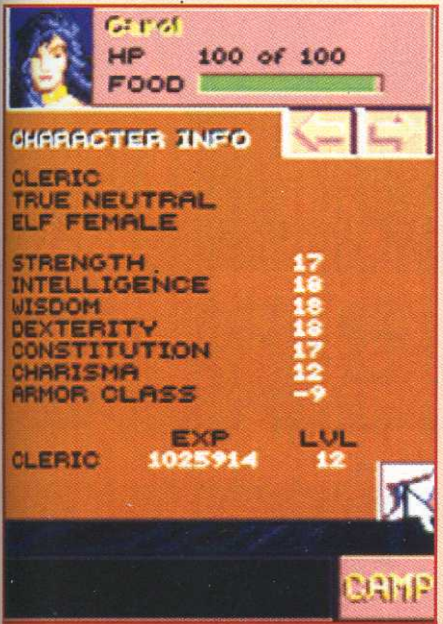
FIREBALL! SLAY LIVING! DESINTEGRATE! PAIX ET AMOUR!

La panoplie des sorts, aussi bien pour le magicien que pour le clerc n'a pas été négligée et l'on se retrouve avec un total de 82 sorts dont le Power Word: Kill du magicien! Rien que le nom est amusant! Ce n'est pas la totale des sorts AD&D, mais c'est déjà largement suffisant. Puisque l'on parle d'univers AD&D, on retrouve aussi, bien entendu, les divers monstres du jeu, près d'une trentaine au total.

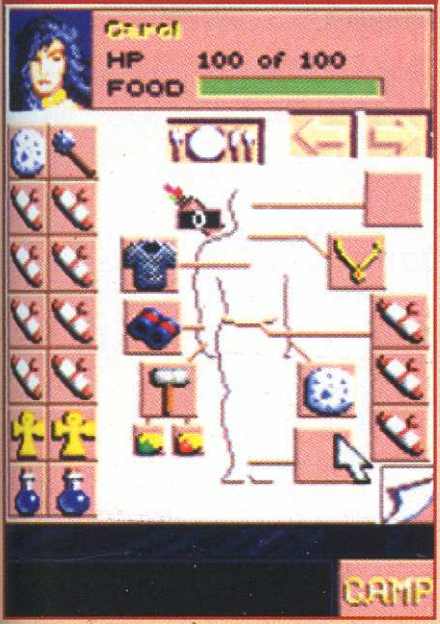
Eye Of Beholder III est, en fait, un EOB II



Les pièges du Mausolée et de Myth Dranor pourraient bien vous en faire voir de toutes les couleurs. Heureusement pour vous, douze sauvegardes sont à votre disposition.



Votre feuille de personnage. Suivez la progression XP après XP en guettant les passages de niveaux.



avec certaines améliorations. Les sons, par exemple, ont été l'objet de beaucoup de soins, et, avec une Sound Blaster Pro, les bruitages sont vraiment excellents. La gestion du jeu est, quant à elle, identique et les manipulations n'ont absolument pas changé. On notera la présence du mode "All Attacks" qui vous permet, en cliquant sur une seule icône, de faire attaquer tous les membres de votre équipe simultanément. On ne peut donc pas dire que EOB III innove par rapport à ses prédécesseurs, mais il faut cependant avouer qu'il y a beaucoup plus de scènes en extérieur (forêt et ville), ce qui évite que le joueur se lasse dans les sempiternels donjons. L'animation est identique à celle des deux premiers épisodes, c'est-à-dire que l'on se déplace écran par écran et non pas, comme dans Spears Of Destiny ou Ultima Underworld, avec une animation continue. Il n'y a cependant rien de dérangeant dans cette forme d'animation, et les habitués seront ravis de ne pas se trouver dépaysés.

"VU LE COIN, ON N'EST PAS SORTI DU DONJON..."

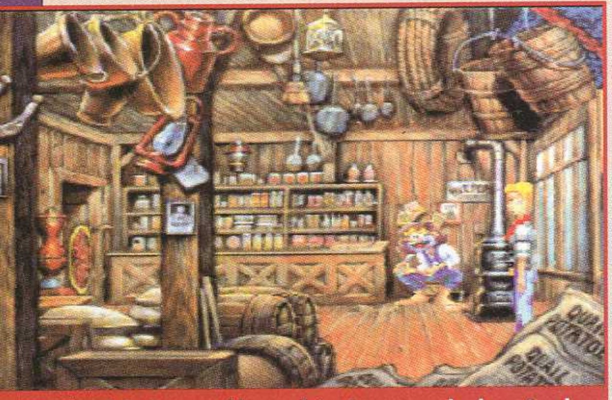
EOB III ne déroge pas à la règle des EOB. C'est un programme excellent en tout point. Graphiquement réussi, même s'il y a peu de motifs différents, achevé au niveau sonore et sublime pour ce qui est de l'intérêt. Commencer une quête, c'est ne plus pouvoir s'arrêter. Le programme vous garantit entre 40 et 100 heures de jeu, c'est avant tout 40 à 100h de plaisir. L'intrigue possède ses rebondissements, les énigmes sont parfois vraiment subtiles et il vous faudra autant de patience, de réflexes et d'intelligence, pour tuer la liche qui menace ces Forgotten Realms. **T.S.R.**

Merci à Serge, alias Dark, pour son aide précieuse.

EYE OF THE BEHOLDER III FORGOTTEN REALMS SUR VOTRE PC!

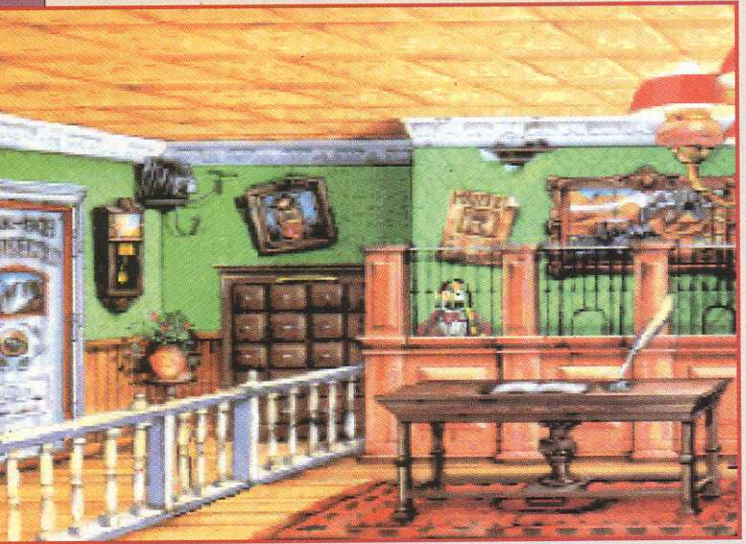
Au cas où vous ne le sauriez pas, Eye Of The Beholder est une série de jeux vidéos qui s'inspire d'un jeu de rôle, d'un vrai, celui qui se joue entre humains autour d'une table avec quelques bouts de papier, une poignée de dé et un brin d'imagination. Les jeu-de-rôlistes avertis me permettront d'énoncer des évidences qui n'en sont pas pour tout le monde.
Eye Of The Beholder s'inscrit dans le vaste univers, pour ne pas dire Panthéon d'AD&D, ou, pour ceux qui ont besoin d'une traduction, Advanced Dungeons and Dragons, l'un des plus anciens jeux de rôles et toujours l'un des plus joués et appréciés. Et pour être encore plus précis, EOB est un jeu dont l'action se déroule dans les Forgotten Realms, les Royaumes Oubliés. Ces Forgotten Realms sont, en fait, un supplément d'AD&D décrivant un univers particulier où chaque joueur peut faire évoluer son personnage. Ce supplément, édité en français par Transecom sous licence TSR, est venu remplacer le discret et quasi insignifiant Greyhawk qui le précédait de peu. Très vite, divers suppléments sont venus s'ajouter à ce petit monde, né d'une campagne, tout comme l'était DragonLance. Il y a eu The Ruins Of Undermountain, une campagne souterraine pour joueurs avertis, The Horde pour les barbares en herbe, Menzoberanzan, Gold and Glory ou bien encore Ruins of Myth Drannor (tiens, tiens!!! Nous y revoilà!) dans une sublime boîte... et encore bien d'autres qui développent le monde des Forgotten Realms. Si EOB vous a plu, n'hésitez surtout pas à vous lancer dans le jeu de rôle, le vrai, pour des aventures mille fois plus vastes et, quelque part, plus humaines.

FREDDY P[...]
FRONTIER P[...]





[S]eul marchand de Coarsegold est celui qui vous vendra le moins de choses. Toujours fourré à l'arrière-boutique



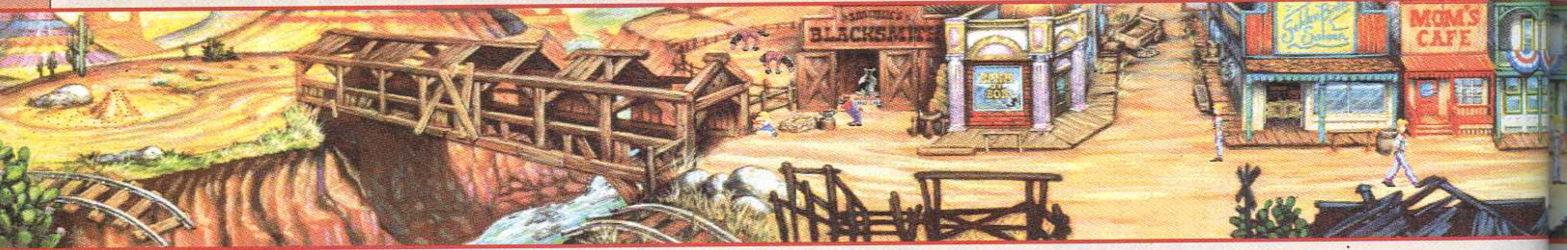
Chouette, un Sierra! J'avoue que c'est un véritable calvaire pour moi d'être totalement objective en testant un Sierra, étant une inconditionnelle de ce fabuleux, géantissime, génialissime éditeur. Depuis Larry V, on n'avait plus eu de nouvelles de ce cher Al Lowe, le créateur du quadragénaire le plus ringard de l'univers mais qui, néanmoins, se tape autant de filles que James le Magnifique –tu vois, Casque Noir, t'as encore le temps! Al Lowe donc, nous revient en fanfare avec ce qui va constituer, espérons-le, le premier épisode de Freddy Pharkas.

UN CAVALIER QUI SURGIT DE LA NUIT...

Mais qui est Freddy? Ben, c'est vous, un petit pharmacien de la ville de Coarsegold, Californie, Etats–Unis d'Amérique - où se trouve le siège de Sierra, ceci dit en passant. Petit, mais costaud, puisque tout ceci n'est qu'une "couverture"... Vous avez été un fin de la gâchette qui, par un malheureux coup du sort –ou plutôt de colt-, a perdu le lobe de l'oreille gauche. Dégoûté, vous avez décidé de ne plus toucher à une arme et de vous ranger, pépère, en suivant des études de pharmacologie. Mais voilà, votre diplôme ne vous est pas d'un très grand secours quand une bande d'ennemis publics n°1 se met dans l'idée de conquérir la petite ville qui vous a si chaleureusement accueilli (ouf!) Vous allez donc jouer les cavaliers qui surgissent de la nuit pour tenter de rétablir l'ordre. Voilà quelques mots sur le scénario. Vous l'aurez compris, il s'agit d'un western digne de John Wayne et ne me dites surtout pas que ce n'est pas du tout original comme scénar, c'est fait EXPRES. Freddy Pharkas est une parodie des films de cow–boys et en réunit donc tous les clichés. Nous n'échappe-

UP & DOWN

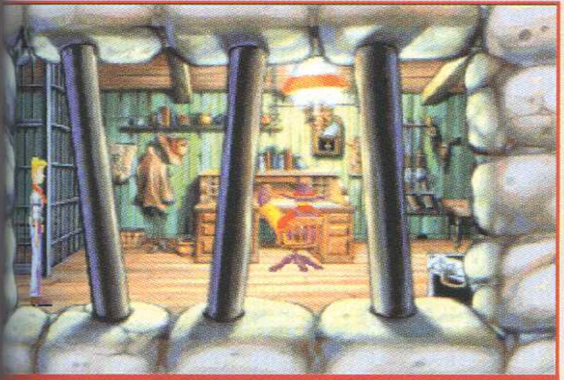
- ▲ Enfin, Al Lowe est de retour, et quel retour! Pince–sans–rire s'abtenir.
- ▲ Le thème western est très original et, Al Lowe oblige, traité très parodiquement.
- ▲ La bande–son est vraiment fantastique, aussi bien les musiques que les bruitages.
- ▲ Ca marche sous Windows en fenêtre.
- ▲ C'est un Sierra!
- ▼ C'est encore en Anglais.
- ▼ A quand le second épisode?



HARKAS

HARMACIST



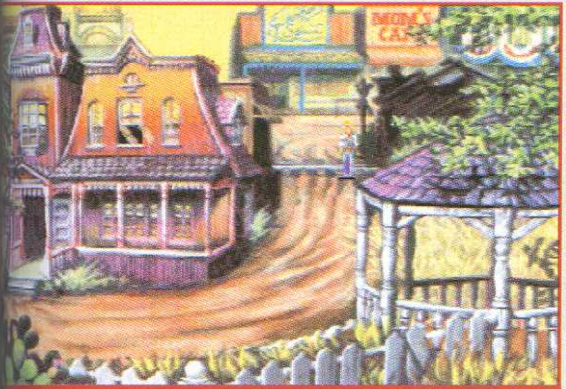


Tiens, ça alors, un shérif, étonnant non?! Et comme dans tous les westerns dignes de ce nom, il se la roule très très douce. Ben oui, sinon, vous ne serviriez à rien.

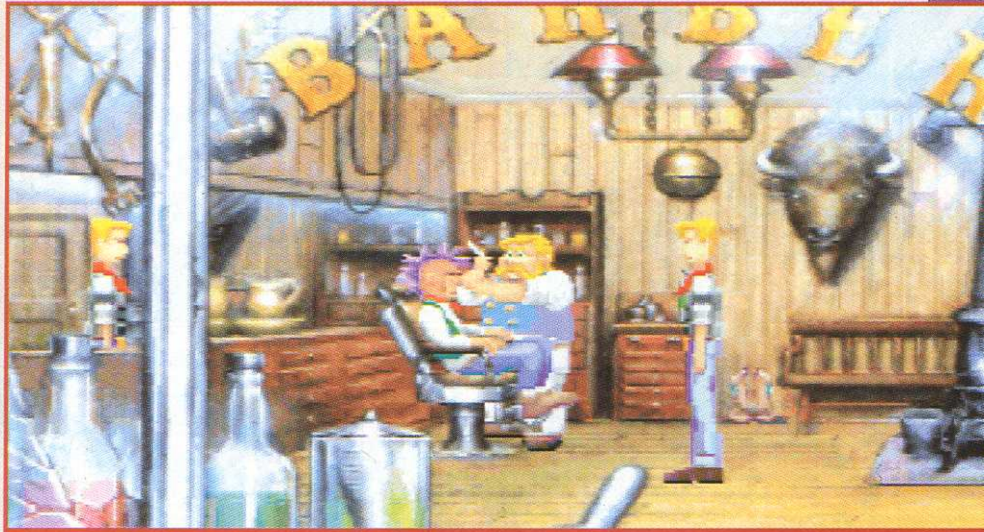
rez ni au shérif, ni à la gentille prostituée et encore moins aux duels. Rassurez-vous, rien de très "conventionnel" au contraire. Le principal atout de Freddy Pharkas est certainement son humour et, si vous appréciez celui des Larry, vous vous tordrez par terre. C'est un régal à chaque gag, et je peux vous dire qu'il y en a. Les objets, les situations, les personnages, tout ou presque est sujet aux crises de rire. Chaque écran est bourré de détails très drôles et l'on se prend à regarder tous les objets pour en lire la description qui, elle aussi, est souvent à se tordre par terre. Les fans de Sierra en auront pour leurs frais puisque les références aux autres séries abondent.

La première partie du jeu consiste à prouver vos connaissances en pharmacologie: vous devez concocter mixtures, élixir et autres médicaments. Oh, la, la, quelle prise de tête!





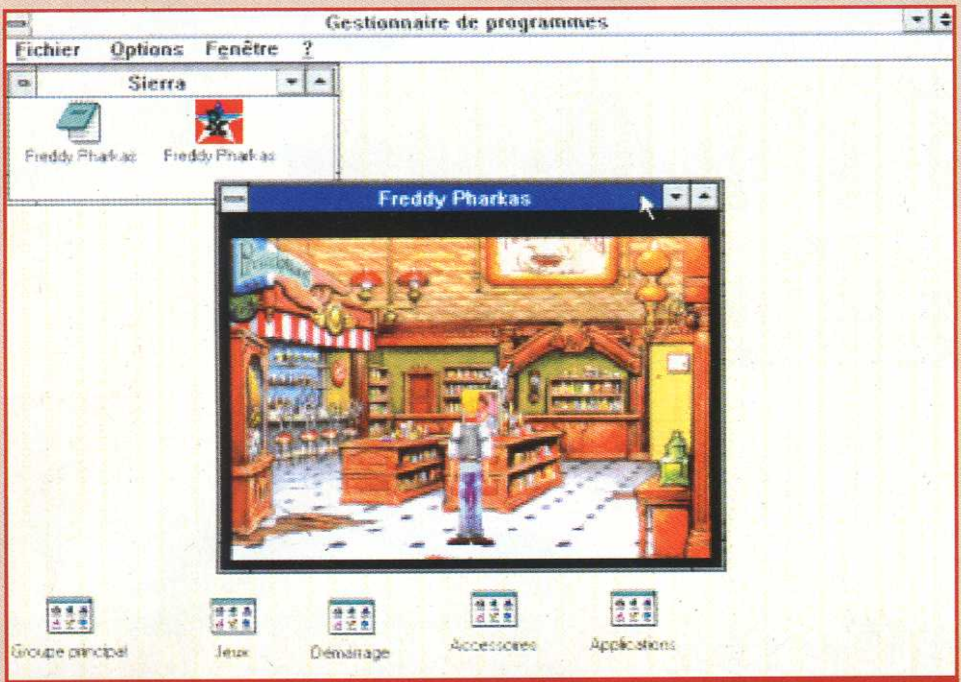
Cette maison est close toute la journée et n'est donc accessible que la nuit. Vous y retrouverez Sadie, histoire de patienter en attendant que Pénélope vous tombe dans les bras.



L'humour est présent partout et surtout où l'on s'y attend le moins. Grâce à Freddy Pharkas, vous saurez que les iroquois -les punks, pas les indiens- existaient déjà à l'époque de la ruée vers l'or.



FREDDY PHARKAS (SUITE)



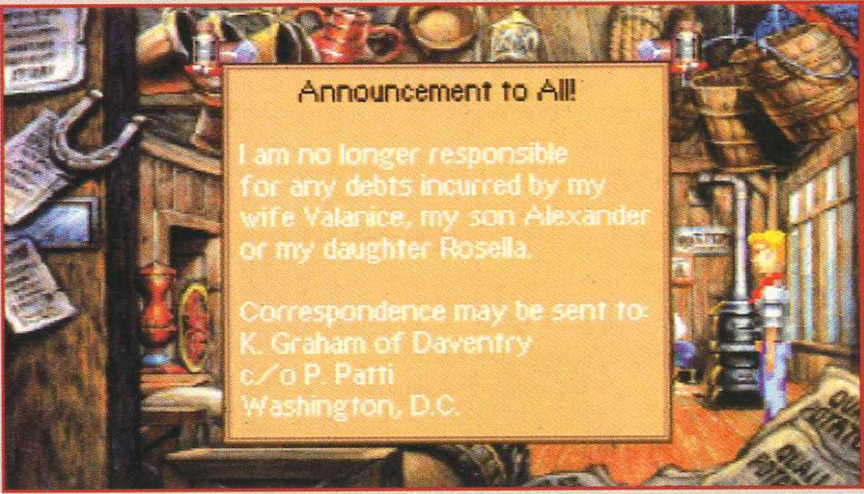
Contrairement à d'autres éditeurs qui proposent, par exemple, un SimMachin sous DOS et SimMachin sous Windows, Sierra vous offre les deux versions dans la même boîte. Avouez que c'est quand même plus agréable que le démineur ou le solitaire.

UNE MAGNIFIQUE RÉALISATION

L'interface du jeu est maintenant connue et archi-connue et il faut vraiment être têtu pour ne pas admettre qu'elle est véritablement efficace -faut-il vraiment que je vous dise qu'elle exploite merveilleusement la souris? Comme toujours chez Sierra, la réalisation est tout simplement magnifique. Les décors sont très fouillés, avec, parfois, des effets visuels assez surprenants, comme le reflet dans le miroir ou la déformation des objets à travers une bouteille. A noter, pour les connaisseurs, que c'est certainement le plus beau menu d'options que j'ai jamais vu. La bande sonore est également l'une des meilleures dans un jeu Sierra -et ce n'est pas peu dire-. Les musiques sont "country" à souhait -en passant au saloon, on peut d'ailleurs demander au pianiste du coin de jouer toutes les mélodies du jeu, comme dans Larry V. Quant aux bruitages, il faut vraiment vouloir chercher la p'tite bête pour y trouver quelque chose à redire. Franchement, faut pas abuser quoi! Des jeux comme ça, j'en veux tous les jours.

J'ajoute qu'évidemment, humour oblige, il vaut mieux être habitué à la façon de parler des Amerloques. Enfin, et c'est quand même le fin du fin, Freddy Pharkas fonctionne sous Windows. VRAIMENT sous Windows, en petite fenêtre, et non avec un point pif. Après tout ça, si vous n'êtes toujours pas convaincu, je ne peux plus rien pour vous. Qu'il est rafraîchissant de jouer à un soft western -vous en connaissez beaucoup?- et qui plus est, bourré de trouvailles humoristiques. Armez votre Stetson, enfilez votre Smith et Wesson, et au galop!

CALOR



Non, non, ne passez pas cette photo, LISEZ-LA, c'est très drôle - enfin, surtout pour les fans de Sierra.



La présentation est surprenante pour ce Sierra. Pas de fabuleuses animations en 3D, mais un karaoke de la chanson-titre. Plutôt sympa, non?

EDITEUR : SIERRA

SUR PC

AVENTURE — NOTICE VO:16 — 10 MO — 640 KO — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
ERGONOMIE	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	18

87%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ — VGA ■ — SVGA ❑

TESTÉ SUR 486 DX2 66EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

GENERIQUE

FREDDY PHARKAS

Est le pharmacien de Coarsegold, une petite ville bien tranquille. Pas tranquille que ça en fait, et heureusement d'ailleurs.





SAM ANDREAS, le propriétaire du Golden Balls Saloon, a bien du mal à replir sa salle malgré un spectacle de french-cancan, une roulette et une loterie.



DOC "DIZZY" GILLEPSIE passe ses journées au saloon avec, pour compagnon, un verre de whisky. On ne s'étonnera pas que ses ordonnances soient illisibles.



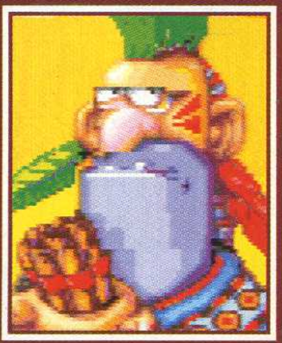
HELEN BACK, surnommée Mom, tient le salon de thé de la ville qui est, en quelque sorte, un saloon pour les dames. C'est fou ce qu'il y a comme commères.



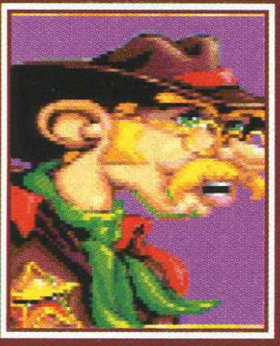
P.H. BALANCE, comme tout banquier qui se respecte, ne pense qu'à une chose: l'argent, le flouze, le fric, le blé. On ne peut pas lui adresser la parole sans qu'il cherche à vous endetter.



SMITHIE, le maréchal-ferrant, n'aura pas beaucoup de temps pour s'occuper de ses chevaux. Il devra fermer boutique sous la pression du shérif. Pourquoi tant de haine?



DOMINICK est l'Indien que vous avez embauché pour servir d'enseigne. C'est certainement le plus savant après vous. Amateur de livres, ce petit.



LE SHÉRIF CHECKUM P. SHIFT ne se foule pas beaucoup, c'est le moins qu'on puisse dire. Il passe sa vie les jambes sur le bureau, à attendre que les bandits viennent à lui.



CHESTER FIELD (ah,ah), le seul marchand de la ville, est celui qui vous vendra le moins de choses; d'ailleurs, vous le verrez très rarement puisqu'il est toujours fourré à l'arrière-boutique.



WHITTLIN' WILLY est le narrateur de votre histoire héroïque -ou d'autres choses si vous échouez. L'ancien du village, quoi!



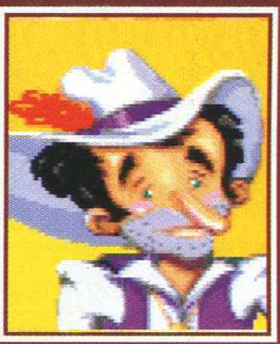
Salvatore O'Nanahan est le barbier-dentiste. Du moment qu'il ne ment pas comme un... (bref!) enfin, on ne sait jamais.



PÉNÉLOPE PRIMM, votre bienaimée -enfin, vous le voudriez bien... Pas de doute qu'elle le deviendra à la fin du jeu. Comme dans tous les films à happy-end hollywoodiens.



SADIE OVARIE tient le Ye Olde 'Orehome. C'est l'amie et la confidente de Freddy. Sur l'oreiller, il n'y a plus de secret qui vaille.



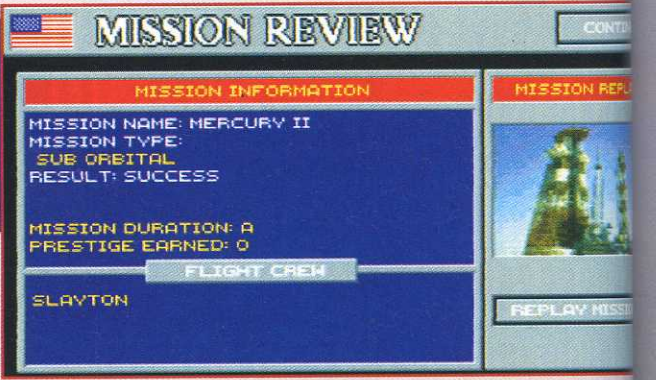
LARRY LAFFER, le quadragénaire ringard qui occupe les toilettes publics (euh?).



HOPALONG SINGH est le cuisinier du Mom's Coffee. A la demande de son employeur, il "garde" son accent pour ne pas décevoir les clients.

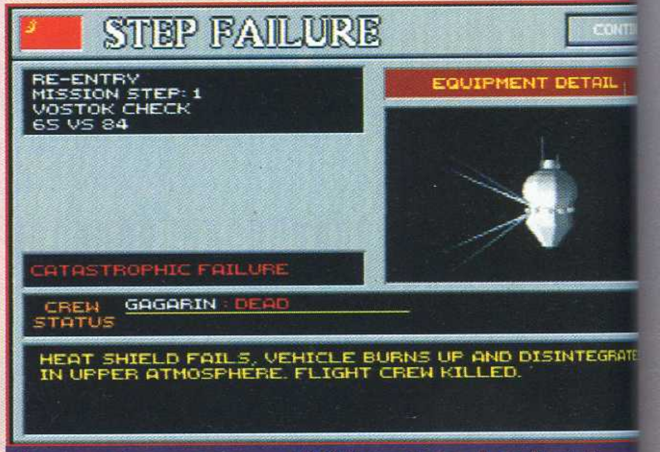
BUZZ A
RACE I



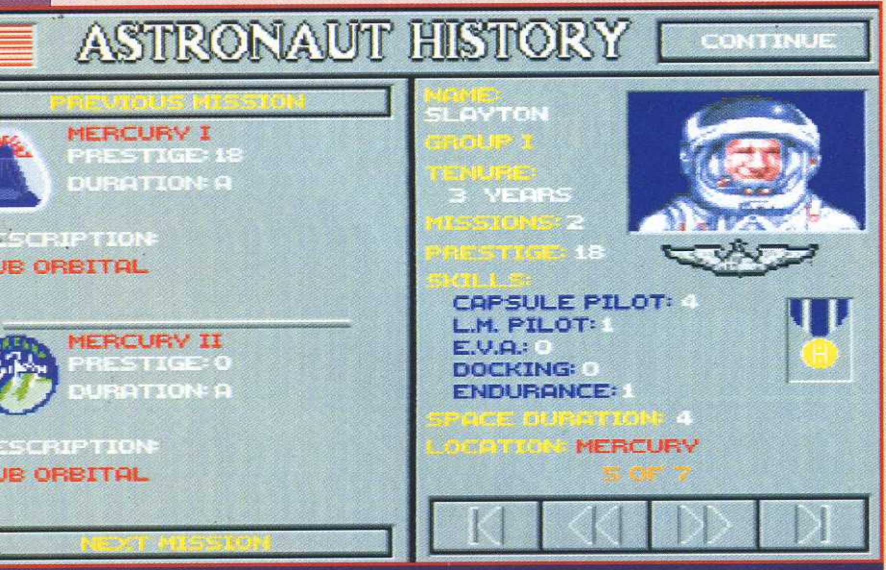


A la fin de chaque mission, un bilan vous permet d'en étudier les résultats. Vous pouvez même revoir le film avec la touche Replay. Cet écran reste disponible à tout moment dans les archives du musée.

Cela faisait bien longtemps que l'on n'avait pas vu de simulation "économique" et Buzz Aldrin's Race Into Space (BARIS pour les intimes) arrive à point nommé, d'autant plus que c'est sans doute l'un des jeux les plus originaux et les plus passionnants dans le genre... BARIS vous permet de devenir acteur dans la course à la Lune entre les Américains et les Soviétiques, qui a commencé dans les années 50. Si vous regrettez de n'avoir pu vivre la date historique du "petit pas pour l'homme", le 20 juillet 1969 -c'est le jour de ma naissance, soit dit en passant... (NDLR: Comme quoi, il ne c'est pas passé que des bonnes choses ce jour là), j'suis sûre qu'ils ont fait ça pour moi!-, en voici l'occasion rêvée. Vous tenez le beau rôle, celui du Directeur de la NASA -ou celui du chef ingénieur du KGB- et on va voir si vous détenez l'Etoffe des Héros. Votre objectif est clair, net et précis (espérons que vous l'atteindrez sans bavure): vous devez être le premier à faire débarquer les astronautes sur la Lune et les faire revenir sur Terre sains et saufs. Mais d'ici là, il faudra passer par toutes les étapes importantes de la conquête de l'espace, non seulement pour expérimenter le matériel, mais également pour augmenter le prestige de votre pays (ce qui "motivera" votre Président à la générosité lors de l'allocation du budget). Tout comme Webb et Korolev, si vous ne voulez pas être viré, il va falloir assurer.



Eh oui, certains vont croire que j'ai fait exprès de saboter la mission russe



Vous pouvez consulter les fiches de carrière de vos astronautes au musée spatial.

UP & DOWN

- ▲ Le thème est vraiment original et très bien exploité.
- ▲ Les films des missions sont très variés.
- ▲ La doc est en Français et heureusement, car il y a beaucoup de termes techniques.
- ▲ C'est passionnant, prenant, excitant... bref génial ! (je sais, je me répète)
- ▼ C'est plutôt compliqué.
- ▼ Les bruitages, y' sont où?

LDRIN'S
NTO SPACE

MEGASTAR joystick



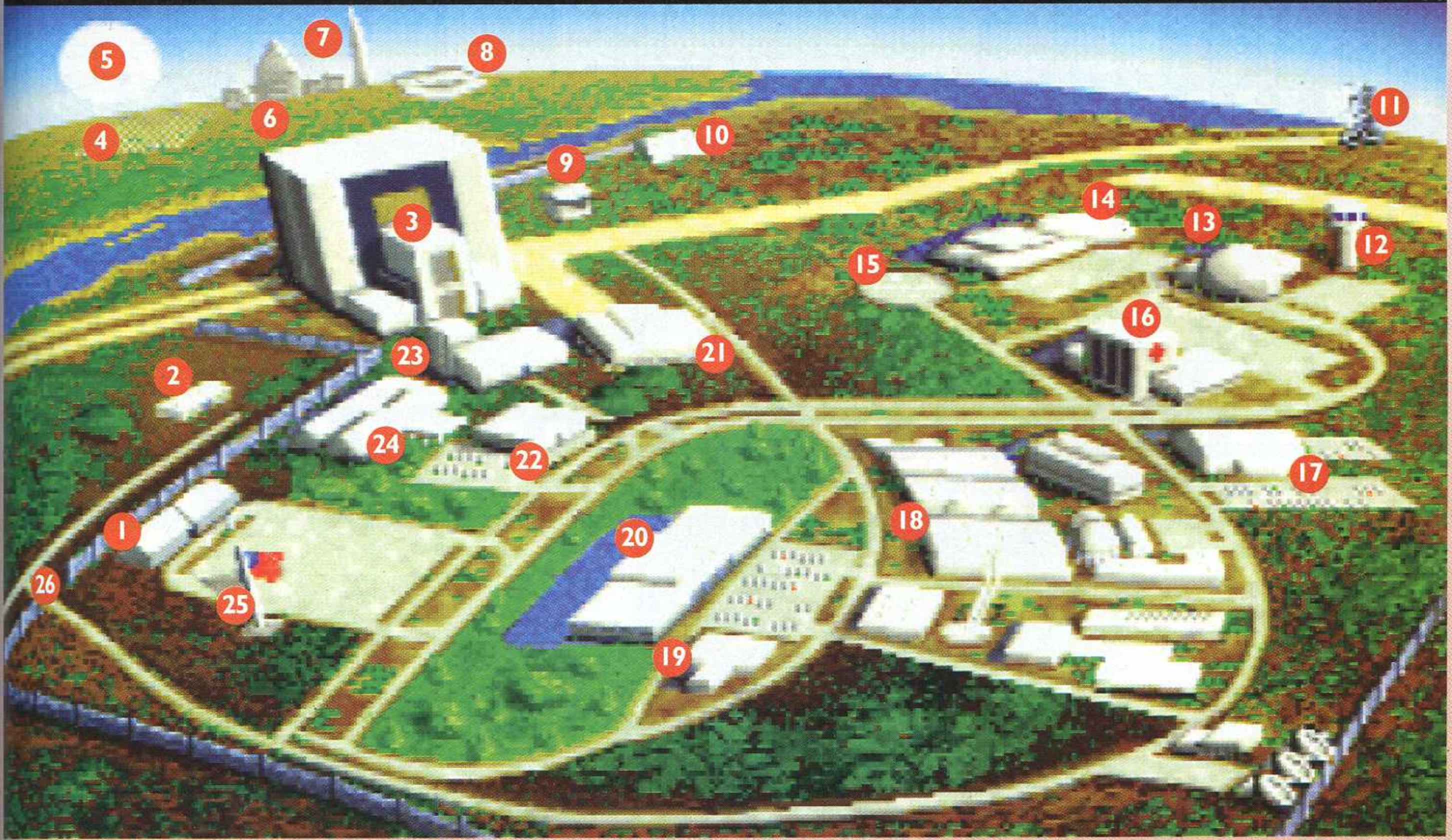
LES PIEDS SUR TERRE ET LA TETE DANS LES ÉTOILES.

Le jeu se déroule de 1957 à 1977, avec deux tours de jeu par année (Printemps et Automne). La complexité de vos fonctions est telle que vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer pendant les 40 tours de jeu (le manuel comprend d'ailleurs un check-list des actions, bien utile). Vous disposez de 57 missions, correspondant aux 13 étapes importantes de la conquête spatiale. Leur difficulté est, bien sûr, variable, selon votre "expérience" en la matière. Si vous n'avez pas encore envoyé de satellite orbital et que vous programmez un alunissage habité, vous aurez de sérieux problèmes. Malheureusement, comme c'est

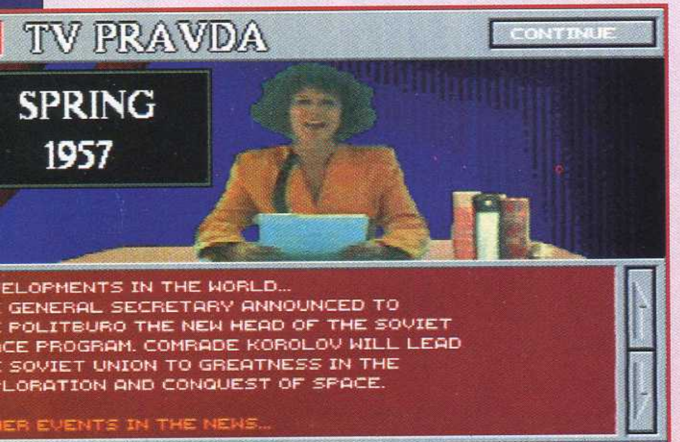
• CAP CANAVERAL •

1 • Quartiers Généraux de la NASA
2 • Musée de l'Espace
3 • Bâtiments de montage et d'intégration des véhicules
4 • Cimetière d'Arlington
5 • La Lune
6 • Le Capitole
7 • Monument à Washington
8 • Le Pentagone
9 • Contrôle des missions
10 • Postes d'observation
11 • Aire de lancement A
12 • Entraînement pilotes de capsule
13 • Entraînement amarrage/navigation
14 • Entraînement endurance
15 • Entraînement pilotes de LM
16 • Centre médical
17 • Entraînement aux activités extra-véhiculaires
18 • Centre de Recherche et Développement
19 • Entraînement de base
20 • Centre des astronautes
21 • Programme Apollo
22 • Programme de Satellites
23 • Programme Gemini
24 • Programme Mercury
25 • Drapeau
26 • Porte principale

NASA



BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE



que début de tour, le journal télévisé vous permet de suivre les actualités mondiales, toujours très influentes sur vos activités.

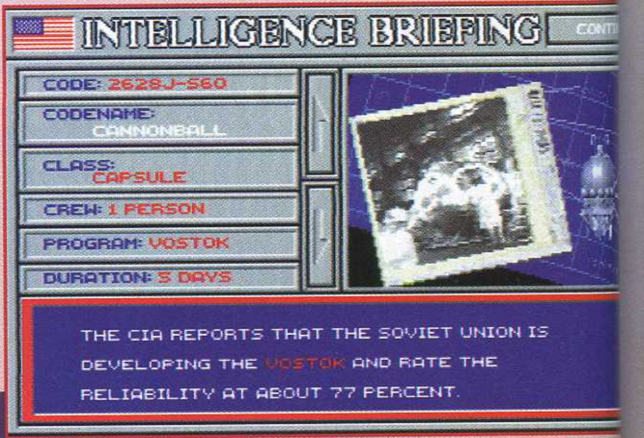
une “course”, il faudra bien parfois aller plus vite que la machine et il s'agit alors de bien évaluer les risques pour éviter les catastrophes à la Columbia/Challenger/Discovery (cocher la réponse exacte). Selon les missions que vous voulez effectuer, vous devez évaluer le besoin en fusée, satellite, capsule, etc. en tenant compte des caractéristiques techniques de chacun. Si vous envisagez des missions “habitées”, il vous faut recruter des astronautes que vous entraînerez pour développer leurs compétences. Cet entraînement exigeant beaucoup de temps, il vaut mieux ne pas se tromper lors de la sélection. Vous disposez, heureusement, de nombreuses sources d'informations pour suivre l'évolution des vos actions: les services secrets qui vous renseigneront sur la progression de vos adversaires, le musée spatial vous permettra de connaître votre “score” de prestige ou de suivre l'histoire spatiale, etc.

PASSIONNANT ET AGRÉABLE.

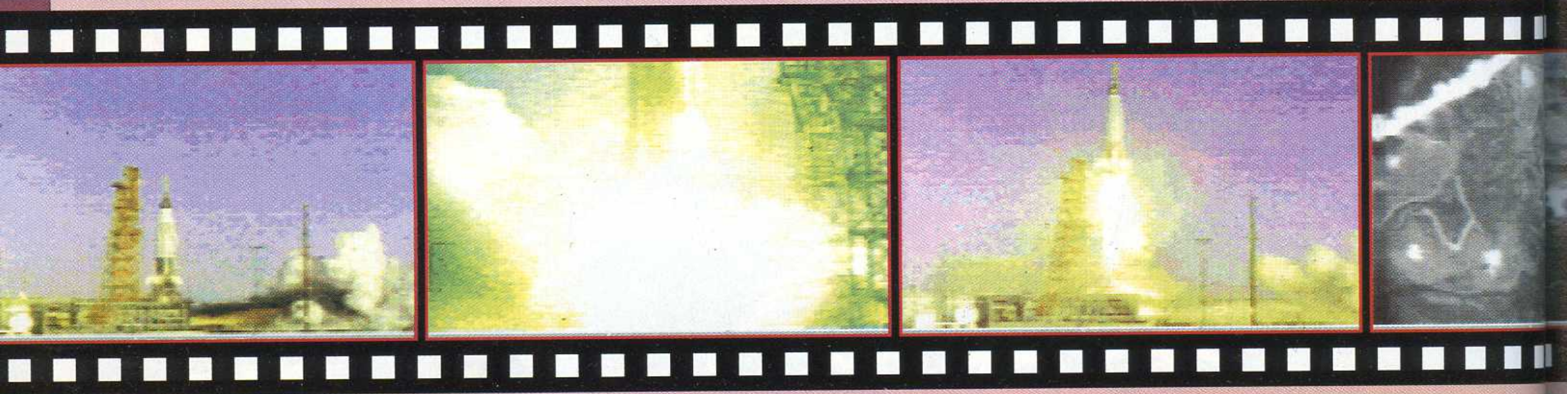
L'écran de jeu principal est représenté par la base spatiale avec différents bâtiments correspondant à divers menus. Si celle-ci paraît quelque peu dénudée au départ, de nouveaux bâtiments surgiront, ou les anciens se développeront selon l'intensité de vos activités. Les multiples écrans-menus sont très souvent illustrés par une photo digitalisée -pas toujours de très bonne qualité, mais bon. Le plus impressionnant reste quand même, comme dans la réalité, le déroulement d'une mission. Vous suivez tout en direct-live sur les écrans de la salle de contrôle, du compte à rebours à la récupération d'une capsule. La variété de ces mini-films utilisant de “vraies” images de “vrais” films, est vraiment sidérante: les séquences changent selon le succès ou l'échec de chaque étape de mission. On peut même assister à l'enterremen des valeureux astronautes. C'est donc avec anxiété que l'on assiste à chaque mission puisque tout peut arriver n'importe quand. Néanmoins, ne vous attendez quand même pas à une production en cinémascope car ce n'est pas vraiment fluide. L'ambiance sonore n'est pas en reste, les musiques très adaptées étant utilisées très judicieusement. Bien qu'il faille vraiment tendre l'oreille pour remarquer les bruitages, il faut avouer que cela n'est pas vraiment gênant.

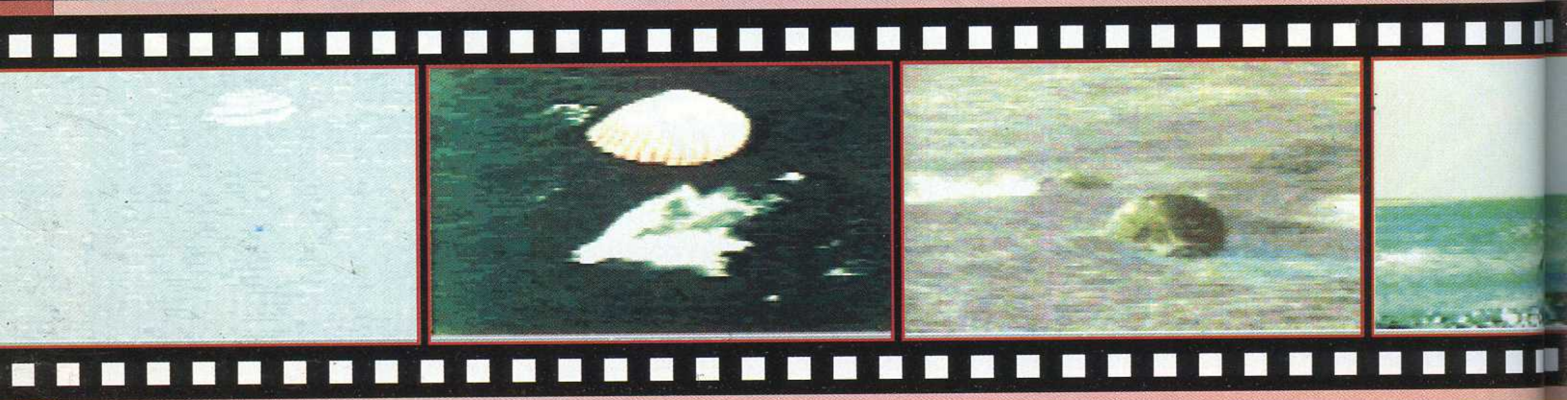
BARIS est si prenant qu'il mérite qu'on s'efforce à en comprendre les règles. Bah oui, ce n'est pas vraiment évident au début, je dirai même plus, c'est carrément compliqué. Mais heureusement, la documentation est en Français et, pour un tel jeu, on n'en attendait pas moins, vu la complexité des termes employés. Franchement, si vous voulez savoir, c'est GENIAL!

CALOR



rvices secrets -ici, la CIA-, vous donneront de nombreux renseignements sur la progression de vos adversaires.







Achat de matériel et des nouveaux programmes spatiaux



Développement du matériel



Recrutement des astronautes



Entraînement de base des astronautes



Assigner les équipages



Planifier la mission



Assembler la capsule à la fusée



Confirmer le lancement

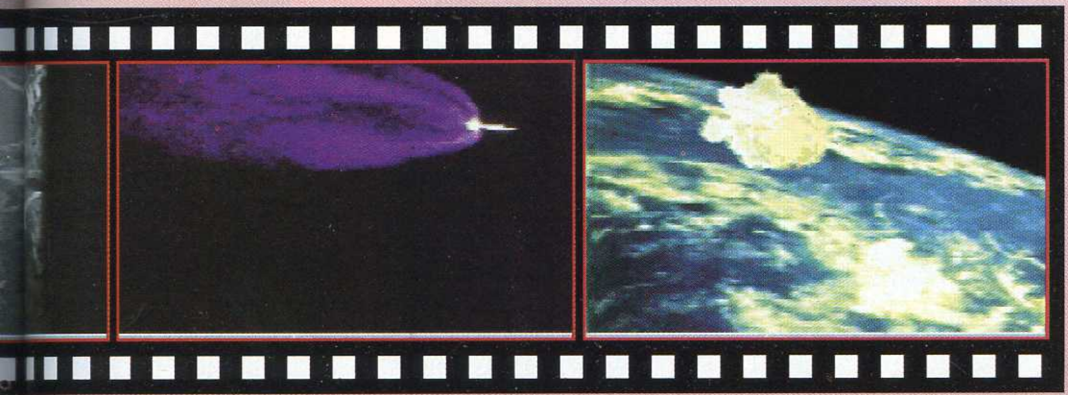


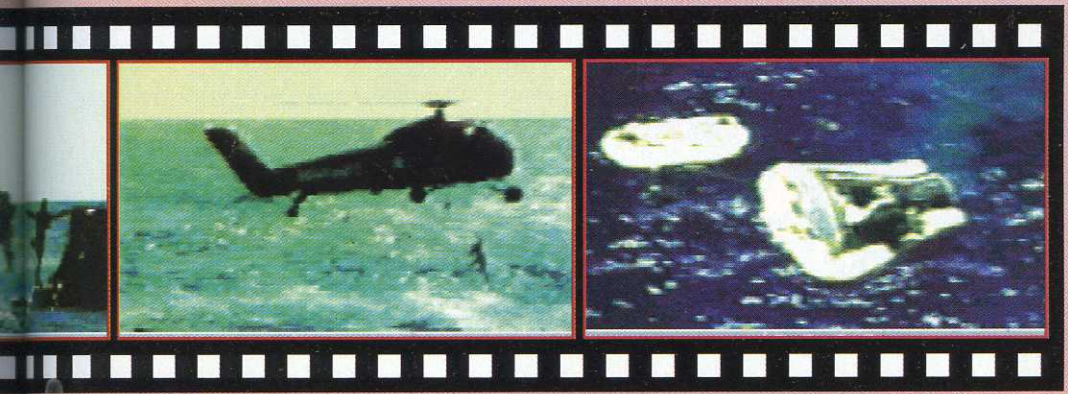
C'est parti!



Fixer la date de lancement

PREMIER HOMME DANS L'ESPACE • MODE D'EMPLOI •





EDITEUR : INTERPLAY
SUR PC

SIMULATION — NOTICE VF: 15
18 MO — 640KO
2 JOUEURS — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	12
MUSIQUE	15
ANIMATION	13
ERGONOMIE	15
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

85%

TESTÉ SUR 486 DX2-66 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

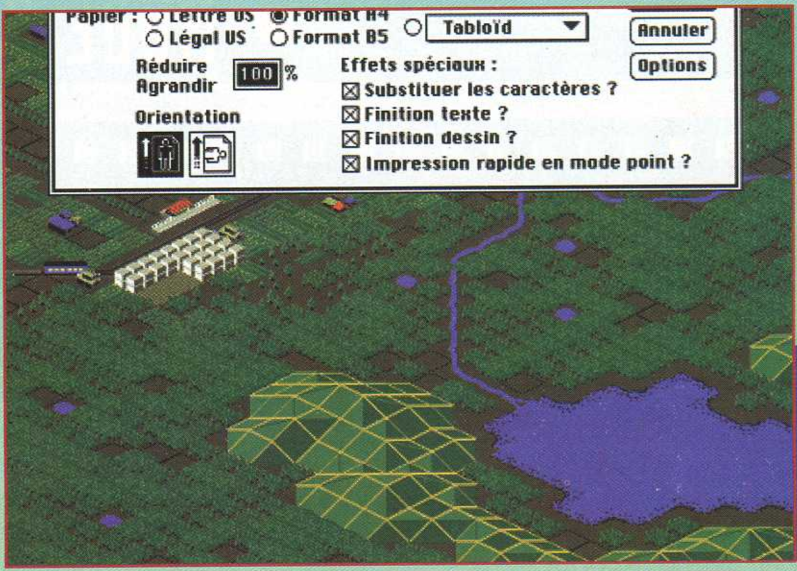
A TRAIN CONSTRUCTION SET



Le mode satellite permet d'avoir une vue d'ensemble de sa création.

Des feuilles qu'on foule, un train qui roule, la vie c'est cool. Oups! "La vie s'écoule". Cet extrait d'un poème d'Apollinaire vient parfaitement illustrer le propos qui va suivre. Hein Quoi? Un simulateur de poèmes? Pas du tout. Allez, je vous mets sur la voie, sinon on va partir par des chemins de traverse et vous ne pourrez plus raccrocher les wagons. Second indice (toujours d'Apollinaire): "Crains qu'un jour un train ne t'émeuve plus". C'est un simulateur d'Apollinaire , alors? Non. Mais je sens que je vous égare (du Nord). Bon, les plus sagaces d'entre vous auront compris promptement que c'est de train que nous allons parler et pas de n'importe lequel puisqu'il s'agit de A-Train de l'éditeur Maxis. Enfin, pour être plus précis, d'un produit distribué par Maxis et créé par Artdink, une boîte japonaise, comme quoi ces gens là sont capables de faire autre chose que des jeux d'arcade débiles. C'est peut-être un peu redondant, ça. Jeux d'arcades suffira. Or donc, A-train est une superbe simulation qui permet de gérer non seulement un réseau ferroviaire, mais aussi tout ce que la présence d'un tel réseau a comme répercussions sur l'économie locale: en clair, vous commencez tout petit et, au fur et à mesure que vous créez des lignes, des villes poussent, nécessitant encore plus de trains de voyageurs et de marchandises, et ce, tant que vous ne faites pas faillite. Avec ce Construction Set, vous allez pouvoir commencer directement à gérer le réseau de vos rêves puisque tout peut se construire; non seulement les lignes, mais aussi les infrastructures et même le paysage. Pour cela, on utilise un éditeur qui permet de créer montagnes, lacs ou champs que l'on pose par blocs. A chaque fois, plusieurs types d'objets peuvent être utilisés et les montagnes peuvent être de différente hauteur. On peut aussi éditer ses trains et créer des convois absolument incroyables mais, naturellement, tout cela nécessite pas mal d'argent pour l'entretien du matériel. Yep! On peut aussi se rajouter des sous. Bref, à part l'absence de décors vraiment novateurs (pourquoi pas une ville du Far West ou futuriste?), voilà un Construction Set très intéressant.

Moulinex



Si vous êtes particulièrement fiers de votre mégalopole (ou village pourri), vous pourrez l'imprimer au moyen de ce menu.

EDITEUR : MAXIS

SUR MACINTOSH



GRAPHISME	--
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	18
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

DATA DISC

MINIMUM : MAC PLUS SYSTEM 6.0.5

UP & DOWN

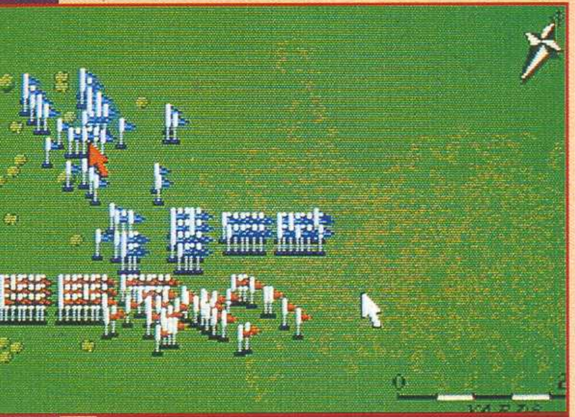
- ▲ C'est très propre et bien lisible.
- ▲ L'intérêt du jeu, déjà énorme, est accentué par les nombreuses options.
- ▲ Comme A Train, le produit ne nécessite pas de configuration énorme.
- ▼ Les décors restent trop classiques.
- ▼ Il n'est pas toujours évident de gérer le gigantesque réseau que l'on est tenté de créer.

COHO

Impressions a décidé de faire vibrer votre âme guerrière, celle qui vous pousse à envoyer des centaines de sprites au casse-pipe et à organiser des massacres sanglants sur l'écran de votre moniteur. L'époque choisie pour ce wargame met en scène des légions romaines (comme le titre le laisse deviner) qui s'opposeront joyeusement à des hordes de barbares.
Chaque armée, comme c'était l'usage à l'époque, est divisée en groupes qui peuvent faire partie de différents corps: cavalerie, infanterie et archers. Au départ, le



La vue rapprochée permet de donner des ordres directement aux unités, ou encore de donner un ordre à un groupe tout entier. Le curseur jaune indique quelle unité est sélectionnée, et une croix blanche permet d'indiquer à quel endroit le joueur veut l'envoyer.



La vue générale, qui affiche la totalité de la carte, permet de repérer les troupes ennemies (drapeaux rouges) et de mieux organiser les siennes (drapeaux bleus).

joueur choisit la formation de son armée; ainsi, il peut la composer de 2 groupes de cavalerie légère, d'un groupe d'archers, de deux d'infanterie lourde etc... La composition de l'armée peut même être tirée au hasard par l'ordinateur. Idem pour votre adversaire qui sera piloté par l'ordinateur, vous pouvez imposer sa formation et choisir s'il s'agit de barbares ou de romains.

Ainsi, dans des scénarii loufoques, vous pourrez mettre face à face deux armées romaines prêtes à s'égorger. Le joueur peut aussi décider de contrôler des barbares, au choix.
Huit champs de bataille différents sont intégrés dans le jeu. Les variations sont très légères, quelques bois apparaissent ici et là, une rivière, un pont, des collines. Ces altérations de décors auront de l'influence sur l'issue des combats et la vitesse de déplacement de vos troupes: les défenseurs auront un avantage s'ils sont dans les bois, ou un désavantage s'ils ont les pieds dans l'eau, par exemple.
Une fois les armées composées et les champs de bataille choisi, les combats peuvent commencer.

Les menus sont vraiment simplistes, pas très beaux, avec quelques colonnes de textes. Ici, le joueur indique la formation de son armée, avec le nombre de groupes dans chaque catégorie de combattants.



UP & DOWN

▲ Le jeu disposant de peu de fonctions, il est extrêmement simple à comprendre, et laisse toute liberté à la stratégie.
▲ L'ordinateur se bat très honorablement et change ses tactiques bien souvent.
▼ Des graphismes plus soignés, mieux animés n'auraient pas été de trop.
▼ A part un vague «cataclop» et deux «cling clang», Cohort 2 manque sérieusement de bruitages ou de musiques.
▼ Les menus sont d'une laideur impressionnante, tout en étant peu pratiques.

RT 2



LA COURONNE DE LAURIERS SUR LE CRANE

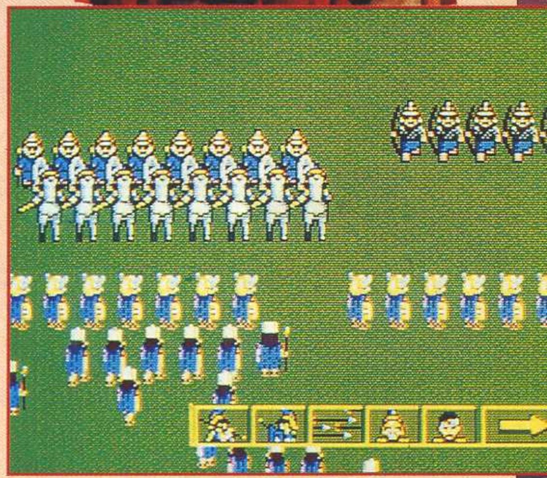
Deux cartes à échelles différentes sont disponibles. Une avec une vue rapprochée sur vos unités (chaque unité représente plusieurs centaines d'hommes) qui vous permet de déplacer vos hommes, et une autre qui affiche toute la carte avec des petits drapeaux pour chaque unité. Cette dernière sert de carte stratégique, pour observer les mouvements de l'adversaire et chercher ses points faibles, mais aussi de pointage des cibles de vos archers.
Le joueur dirige un curseur à la souris, clique sur les personnages ou sur les icônes en bas d'écran, pour décider des actions à effectuer. Il peut ainsi déplacer des hommes, par unité ou directement par groupes, ce qui est nettement plus rapide pour les grands mouvements stratégiques; changer les formations, mettre les unités en carré, en ligne, en colonne; battre en retraite; tirer.
Une fois que le joueur a donné tous ses ordres, les unités s'agitent, se déplacent, les flèches partent dans les airs. Votre adversaire se déplace lui aussi à ce moment précis, simultanément. Vous pouvez admirer les mouvements de troupes en faisant scroller la carte. Ensuite, le joueur recommence à donner des ordres, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des deux armées soit complètement rétamée. A tout moment, il est possible d'accéder à un écran qui comptabilise les pertes dans chaque camp.



DES SPECIFICATIONS TECHNIQUES A OUBLIER

Malheureusement, la maîtrise technique, les graphismes de grande qualité, les scrollings fluides, les musiques magnifiques et autres bruitages riches sont absolument absents de Cohort 2. Les animations sont moches, les sprites aussi, il y a peu de couleurs et le tout est assez lent. De plus, la maniabilité est un peu lourdingue au début, il faut jongler avec des touches qui, si vous disposez d'un clavier Azerty, sont assez mal agencées. Heureusement, il y a peu de manipulations à faire, le soft est suffisamment bien pensé et le joueur s'habitue plutôt rapidement à ces choix tordus.
Par ailleurs,le jeu est amusant, la stratégie à déployer pour gagner agréable et motivante. Du coup, Cohort 2 est réservé aux joueurs capables d'oublier complètement l'horreur technique. Ils pourront alors profiter pleinement du jeu.

Seb.



A+B = C

Ou la constante «A» s'appelle Caesar et la constante «B» Cohort 2, et le résultat de cette addition donne un seul jeu encore plus complet. Si vous possédez déjà Caesar, autre jeu Impressions où l'on gère carrément l'empire Romain tout entier, vous pouvez donc joindre Cohort 2 que vous utiliserez pour effectuer les batailles qui étaient résolues directement par l'ordinateur dans Caesar.
Caesar devient plus wargame, et Cohort 2 plus stratégique et aventure. Les deux softs communiquent grâce à un programme fourni dans le packaging de Cohort 2.
Une idée intéressante, lier plusieurs titres ensemble, qui mériterait d'être suivie par d'autres éditeurs.

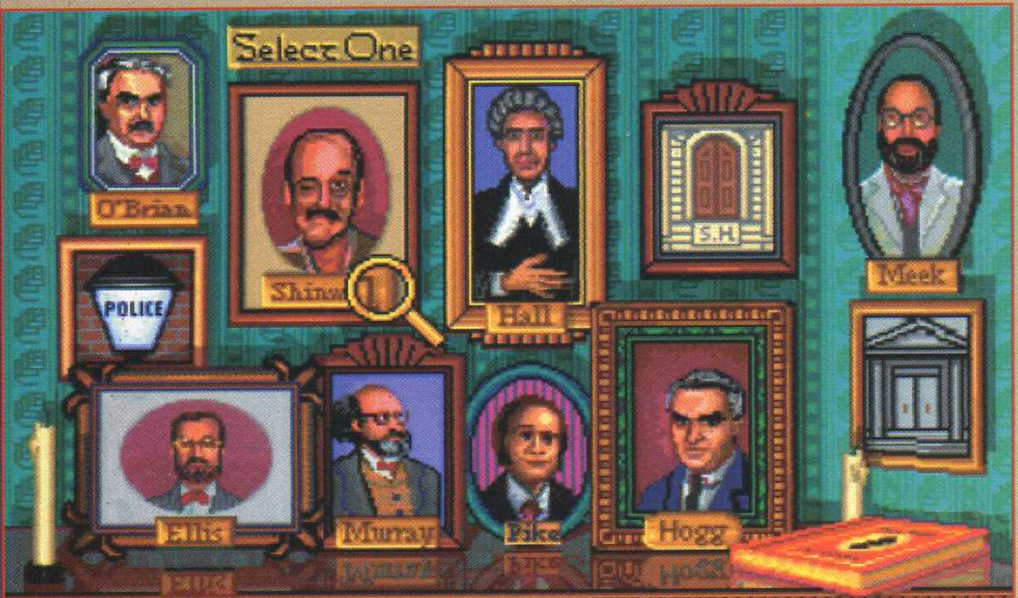
EDITEUR : IMPRESSIONS
SUR ST

STRATEGIE — NOTICE VF:11 — 520 KO — 2 DISQUETTES — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

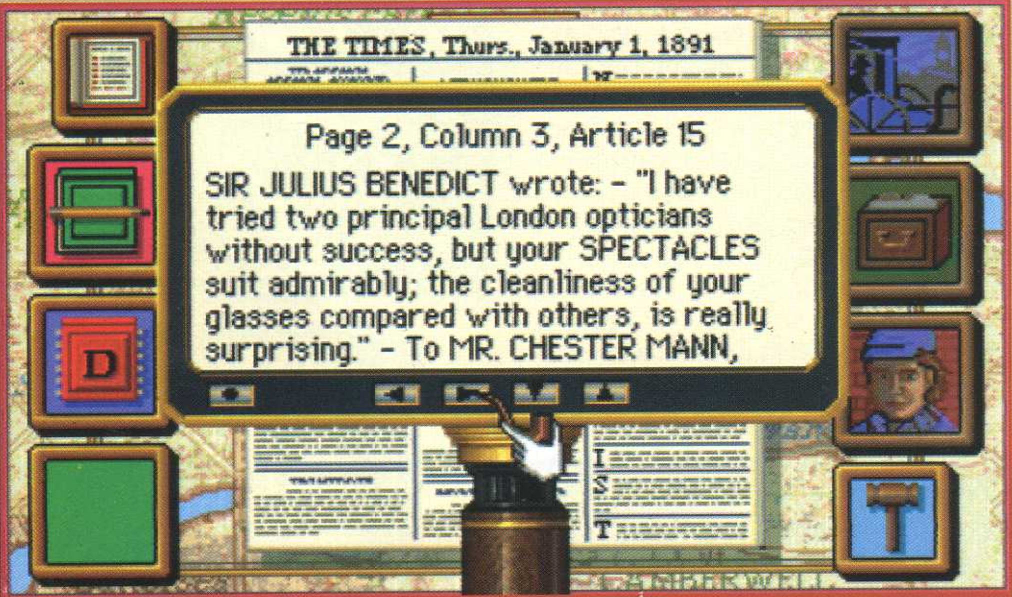
GRAPHISME
BRUITAGE
MUSIQUE
ANIMATION
MANIABILITÉ
INTERET
ORIGINALITÉ

70

SHERLOCK CONSULTING



En début de partie, on peut faire connaissance des différents protagonistes de l'histoire au moyen de cette galerie de portraits.



La lecture du Times est très utile pour trouver des pistes.

Eh bien, ça devait arriver et comme je le pressentais dans la news du numéro 36, Sherlock 3 est à peine plus qu'un Sherlock 2 avec "1" en prime. Seul changement, les accès CD sont plus fluides et les images semblent un peu plus fines, du moins suivant les scènes. Par exemple, la scène d'introduction comporte des couleurs fades, le premier dialogue de la première enquête est superbement mis en image, avec une qualité d'affichage remarquable; la suite du jeu est inégale, mais de toute façon, de qualité au minimum identique à Sherlock 2. En fait, il semblerait que les ombres soient pour beaucoup dans la qualité des différentes images, puisque les dégradés et effets de lumière passent parfois assez mal. Ce mystère étant éclairci, voyons de plus près la première des trois enquêtes proposées. Sherlock, en pleine dépression est en train de maltraiter son violon lorsque l'inspecteur Lestrade surgit. Après un échange à fleuret moucheté, Holmes consent à écouter la requête de son visiteur (titre de l'enquête: Solicitious Solicitor). Tuttle a été retrouvé mort, apparemment sans cause précise mais son associé Cartright a justement disparu depuis peu. A l'aide d'un carnet d'adresses, on cherche donc Cartright et l'on se rend chez lui. Autre film mettant en scène Miss Cartright, en larmes, digit image et son à l'appui. Entre deux sanglots, elle apprend à Holmes et Watson qu'elle était la maîtresse de Tuttle. Ah! voilà qui est intéressant mais ne nous hâtons pas de conclure et rendons-nous chez Digg, dont Lestrade nous a appris qu'il avait démissionné voici quelques mois, de la société qui l'employait, Tuttle ayant bénéficié d'une

UP & DOWN

- ▲ C'est d'une beauté rare et l'ambiance des différentes scènes est très cinématographique.
- ▲ La possibilité de visualiser une scène plusieurs fois permet de mieux saisir ce qui est dit.
- ▲ Les affaires à traiter sont du Sherlock Holmes pur.
- ▲ Les images digitalisées sont plus fines et les accès CD beaucoup plus rapides.
- ▼ Même si la compréhension est meilleure que dans le volume 1, cela reste particulièrement complexe à suivre.
- ▼ Ca parle, ça parle, mais toujours pas de textes à l'écran.

HOLMES
DETECTIVE 3

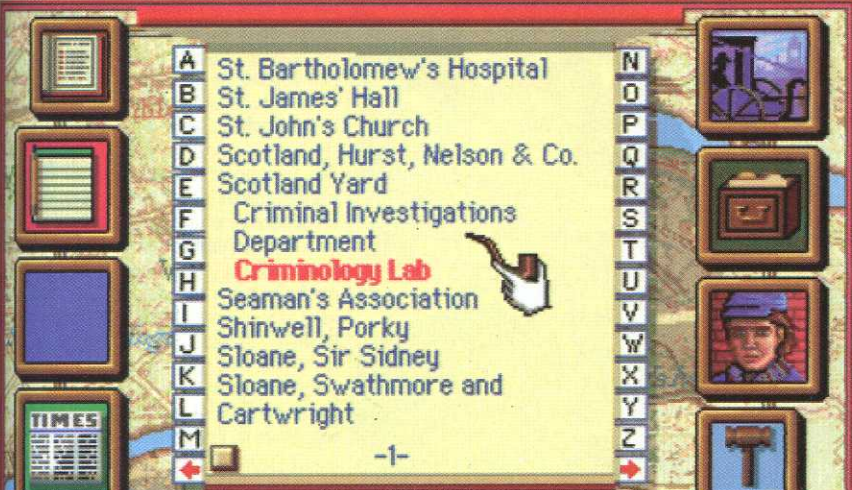


promotion que lui-même pensait obtenir. Voilà donc deux personnes ayant des motifs sérieux d'en vouloir à Tuttle au point de le tuer: Cartright pour adultère et Digg par jalousie. En interrogeant Digg, on s'aperçoit que celui-ci est féru de botanique et, justement, une visite au labo du Yard apprend à Holmes que la victime est probablement décédée suite à un empoisonnement occasionné par une plante. Bref, de scène en scène, on apprend de plus en plus de choses et, à chaque fois, le carnet de Holmes se remplit de noms de personnes à contacter ou de lieux à visiter. Lorsque le logiciel estime que vous disposez d'assez de preuves, vous pouvez cliquer sur l'icône du juge (représentée par un maillet) et choisir qui, des personnages, passera du rang de suspect à celui de coupable. Les deux autres enquêtes se déroulent suivant le même principe. Encore une chose, au cas où vous ne le sauriez pas encore, la résolution des énigmes nécessite de comprendre l'anglais couramment (et pas simplement de se débrouiller en lisant un texte car ici, tout se passe à l'aide de voix digitalisées).

Moulinex



Miss Cartright est l'une des nombreuses personnes que vous pourrez rencontrer. A l'écran, chacune des scènes de ce type est un véritable petit film.



Pour se rendre chez un témoin (ou un suspect), on utilise ce répertoire, ou, mieux encore, le carnet de Holmes dans lequel le nom de chaque personne nouvellement mentionnée s'inscrit.

EDITEUR : ICOM
SUR PC CD ROM

AVENTURE — NOTICE VO : 12
640 KO — 1 DISQUE
1 JOUEUR — SOURIS

GRAPHISME	18
BRUITAGE	13
MUSIQUE	18
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

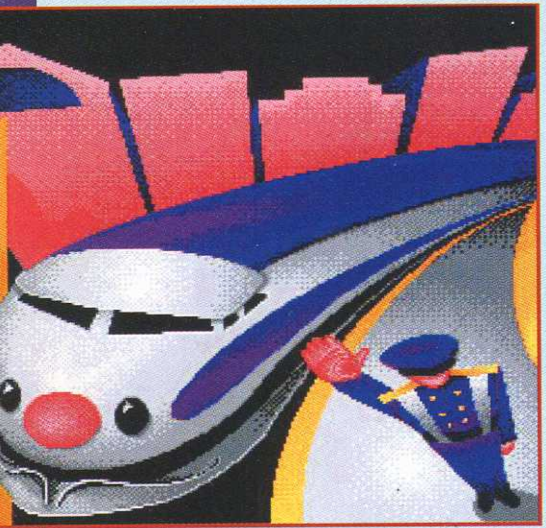
■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

80%

TEST2 SUR UN 486/33

A-TRA



Créé par Artdink, une société d'édition Japonaise, A-Train est tout naturellement entré dans le catalogue Maxis. Son thème, son maniement et l'ambiance qu'il dégage ne sont pas sans rappeler des titres prestigieux comme Sim City, Sim Ant, ou encore Sim Earth. Sans compter les Sim Farm, Sim Sim, et Sim Cage d'Hamster à venir. Si votre enfance était baignée par les trains électriques, les rails, les aiguillages; si vous passiez vos dimanches à coller de petits personnages sur des quais de gares en plastique, si votre occupation principale était de peindre des bouts de mousse en vert pour faire des collines ou des prairies au milieu desquelles fonçaient vos locomotives reines de la déraille, il n'y a alors aucun doute A-Train est le logiciel qui vous fera vibrer.

QUI GERE LES TRAINS, GERE LA VILLE

A l'instar de Sim City, A-Train vous propose de contrôler et d'orienter le développement d'une ville toute entière, voire même de plusieurs d'entre elles sur une même carte; cette fois, vous ne porterez pas la casquette du maire mais celle du grand patron d'une compagnie de chemin de fer. C'est donc indirectement que vous ferez évoluer la cité, en y faisant parvenir marchandises et trains de banlieusards, ce qui aura pour effet de développer l'économie, de faire monter la cote de la ville; du coup, de nouveaux arrivants viendront s'installer et votre megalopolis naissante prendra encore de l'ampleur.

Le joueur ne tardera pas à se prendre pour Mr Dieu du Rail lui-même; il peut, en effet, poser les voies, des gares, acheter des trains et décider de leurs horaires et des directions qu'ils prennent. En fait, c'est le réseau ferroviaire tout entier que l'on dessine, et bientôt des tas de petits trains se déplaceront sur les rails, chargeant des marchandises dans une gare pour les transporter dans une autre, ou encore s'arrêtant près d'une cité pour se remplir de voyageurs impatients de partir à l'usine.

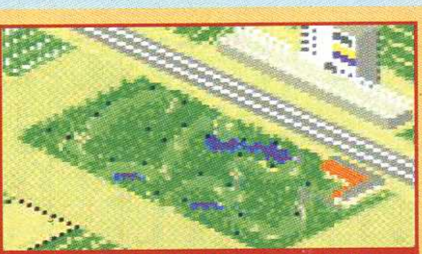
Voilà pour l'aspect chemin de fer, mais ce n'est pas tout ce que propose A-Train, et c'est là que le jeu devient véritablement passionnant, le joueur disposant de pas mal d'argent, et se débrouillant pour en gagner en faisant tourner intelligemment son réseau, pourra acheter des terrains, construire des immeubles, des HLM, des stades, des centres commerciaux, des hôtels, des terrains de golf, des stations de



LES USINES



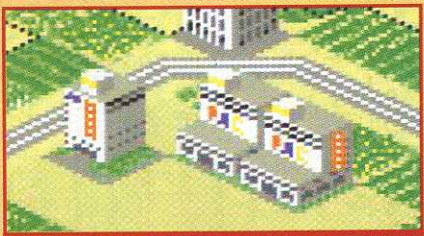
LES PARCS D'ATTRACTIONS



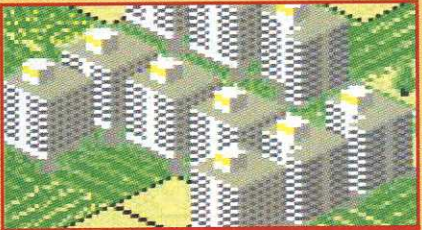
LES TERRAINS DE GOLF



LES HOTELS



LES CENTRES COMMERCIAUX



LES APPARTEMENTS



IMMEUBLES DE LOCATION



LES STADES



LES STATIONS DE SKIS

LES PARCS-D'ATTRACTIONS • Attention de ne pas les construire n'importe où pour qu'ils rapportent suffisamment d'argent. Ces parcs, bien gerés, peuvent être sources de grands profits.

LES TERRAINS DE GOLF • Une ville bien équilibrée se doit d'offrir des loisirs à ses habitants. Construisez des golfs, en plus ça rapporte.

LES HOTELS • Une ville conséquente est susceptible d'attirer des touristes. Paf, profitez-en pour construire des Hôtels pour leur pomper du fric.

LES CENTRES-COMMERCIAUX • Pour faire vivre une cité il faut des commerçants, sinon les habitants vont déserter votre ville et s'installer ailleurs.

LES USINES • Pour être parfaitement autonome il faut disposer de ses propres matériaux, et donc de ses usines. Il faut aussi bien les desservir pour que les gens puissent venir y travailler.

LES APPARTEMENTS • Essayez-vous à la spéculation. Construisez des immeubles sur des terrains vierges, rendez la vie agréable dans les alentours et rapidement la côte grimpera. Vous n'aurez plus qu'à revendre pour faire de magnifiques bénéfices.

LES IMMEUBLES DE LOCATION • Idéal pour construire d'énormes cités dortoirs, ces immeubles vous rapporteront en plus les bénéfices des loyers de chaque famille.

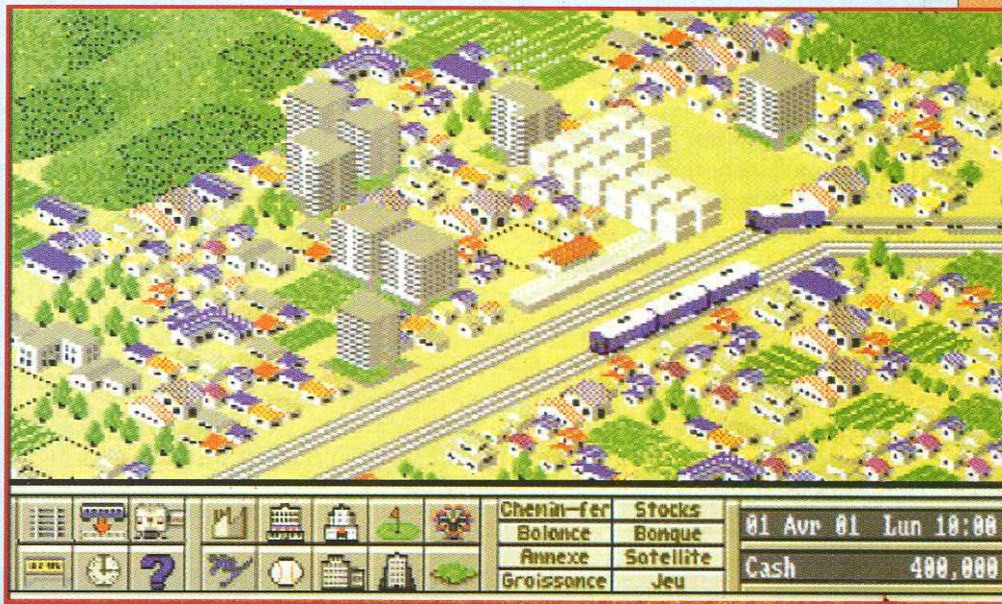
LES STADES • Comme les terrains de golf ou les parcs d'attractions, les stades apportent les loisirs que demandent les habitants de votre ville, et vous rapportent de l'argent.

LES STATIONS DE SKIS • Impossible de les construire n'importe où, vous devrez trouver de belles pentes pour monter pistes noires, télé-sièges et tire-fesses.

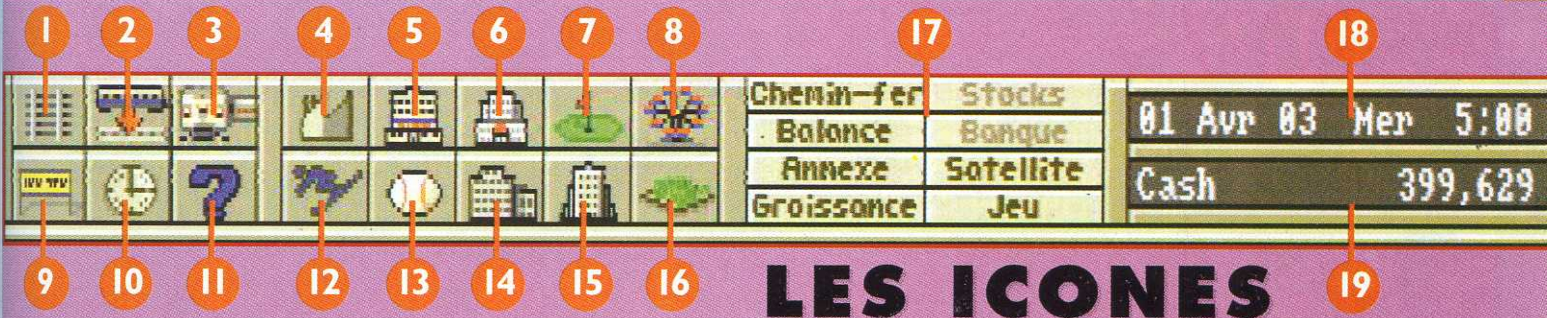
IN

MEGASTAR joystick

sports d'hivr, des usines, ou encore des parcs d'attraction où gambaderont joyeusement Mickeys aux grandes oreilles et Minnies aux longues queues. Tout cela a pour but, bien sûr, de faire tourner l'économie de la ville, de vous faire gagner de plus en plus d'argent. Du coup, vous pourrez encore agrandir votre réseau et étendre la ville sur une plus grande surface, ou encore relier plusieurs cités entre elles, certaines cartes de jeux étant en effet suffisamment vastes. Six scénarii différents vous sont proposés, avec six cartes qui changent du tout au tout, sur lesquelles vous devrez avoir des stratégies adaptées. Certaines sont quasiment vierges de toute civilisation, d'autres affichent déjà de grandes villes que vous devrez réorganiser, économiquement parlant.



La fenêtre de jeu est extrêmement vaste, on frise le plein écran. La carte avec les décors, les trains et les rails prend pratiquement 100% de la surface affichée; seule, une petite bande d'icônes, en bas de l'écran, accompagne votre ville.



LES ICONES

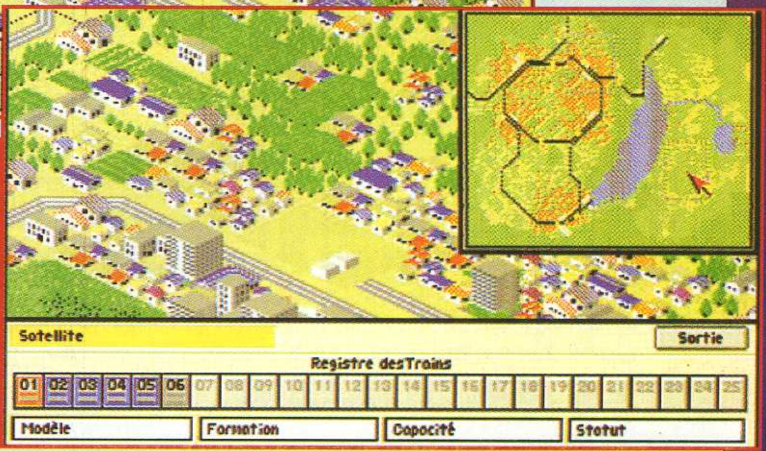
1: Poser et enlever des rails.
2: Placer un train et indiquer sa direction de marche.
3: Acheter des trains.
4: Construction d'une usine.
5: Construction d'un Hôtel.
6: Construction d'un centre-commercial.
7: Construction d'un terrain de golf.
8: Construction d'un parc d'attractions.
9: Construction d'une gare.
10: Gestion des horaires et des aiguillages.
11: Menu d'aide.
12: Construction d'une station de sports d'hiver.
13: Construction d'un stade.
14: Construction d'un immeuble.
15: Construction d'un immeuble de locations.
16: Achat de portions de terrain.
17: Permet d'accéder aux écrans de gestions et de statistiques.
18: La date influe sur le jeu, notamment pour les stations de ski.
19: Ici s'affiche la somme d'argent dont vous disposez.



Votre ville, quand elle deviendra plus imposante, plus conséquente, affichera de plus en plus d'éléments nouveaux: des routes, d'autres bâtiments. Les maisons vont grossir, d'un petit village ridicule vous passerez à une énorme cité, si vous êtes bon gestionnaire et stratège.

LA LIBERTE DES GRANDS ARCHITECTES

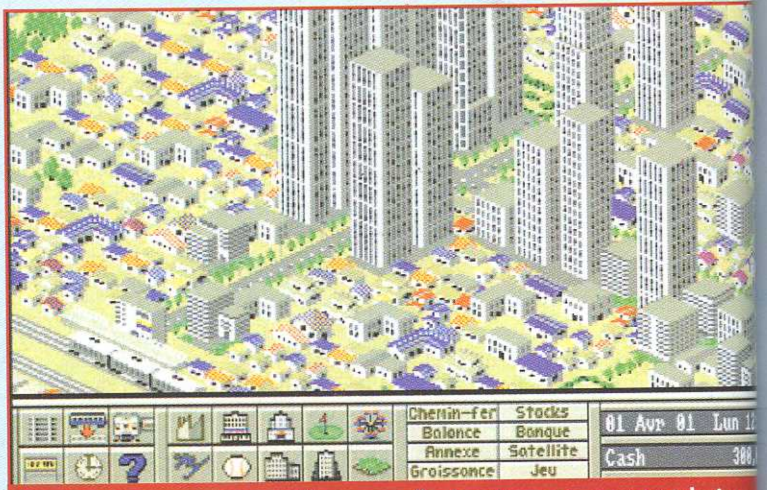
Toute la beauté du jeu vient de la liberté totale que A-Train vous laisse. Vous construisez votre ville où vous voulez, vous lui donnez l'allure que vous désirez. Si vous appréciez les énormes cités dortoirs qui arrosent le centre-ville par des réseaux de trains de banlieue, si vous voulez faire des zones industrielles atroces, polluantes et que votre vice vous pousse jusqu'à caser des HLM en plein milieu des usines, vous pouvez le faire. Seulement, vous devrez faire preuve de beaucoup de stratégie pour réussir à faire venir de nombreux habitants dans votre ville, mieux vaut construire des sites agréables, avec des commerces et des centres de loisirs. Vous gérez tout, vous décidez de tout.



Une vue sattellite permet de voir l'ensemble de la carte de jeu. Vous observerez alors des petits points symbolisant vos trains qui se déplacent.

A-TRAIN (suite)

L'aspect économique est primordial dans A-Train et, rapidement, l'argent vous manquera pour réaliser vos projets. Vous devrez alors jongler avec les prêts bancaires, avec les actions en bourse, ou encore avec les ventes et les achats immobiliers.
Si votre ville tourne parfaitement, si elle prospère bien, vous ne tarderez pas à voir les routes se construire, les petites maisons s'agrandir et se transformer en immeubles. Vous n'êtes pas le seul sur le terrain; ainsi, d'autres joueurs fantômes possèdent les terrains qui ne vous appartiennent pas et, si votre ville devient intéressante, ils investiront eux aussi; ce qui sera tout bénéfice pour vous puisqu'il y aura alors d'autres habitants qui emprunteront vos trains ou qui iront dépenser leur argent dans vos stations de skis ou dans vos parcs d'attractions.



Pour réussir à construire une ville comme celle-ci, entièrement, en partant de rien, il faut s'accrocher. Il faudra gagner beaucoup d'argent, donc jouer en bourse, faire des prêts auprès des banques et, surtout, bien gérer tout ce que vous possédez.

UP & DOWN

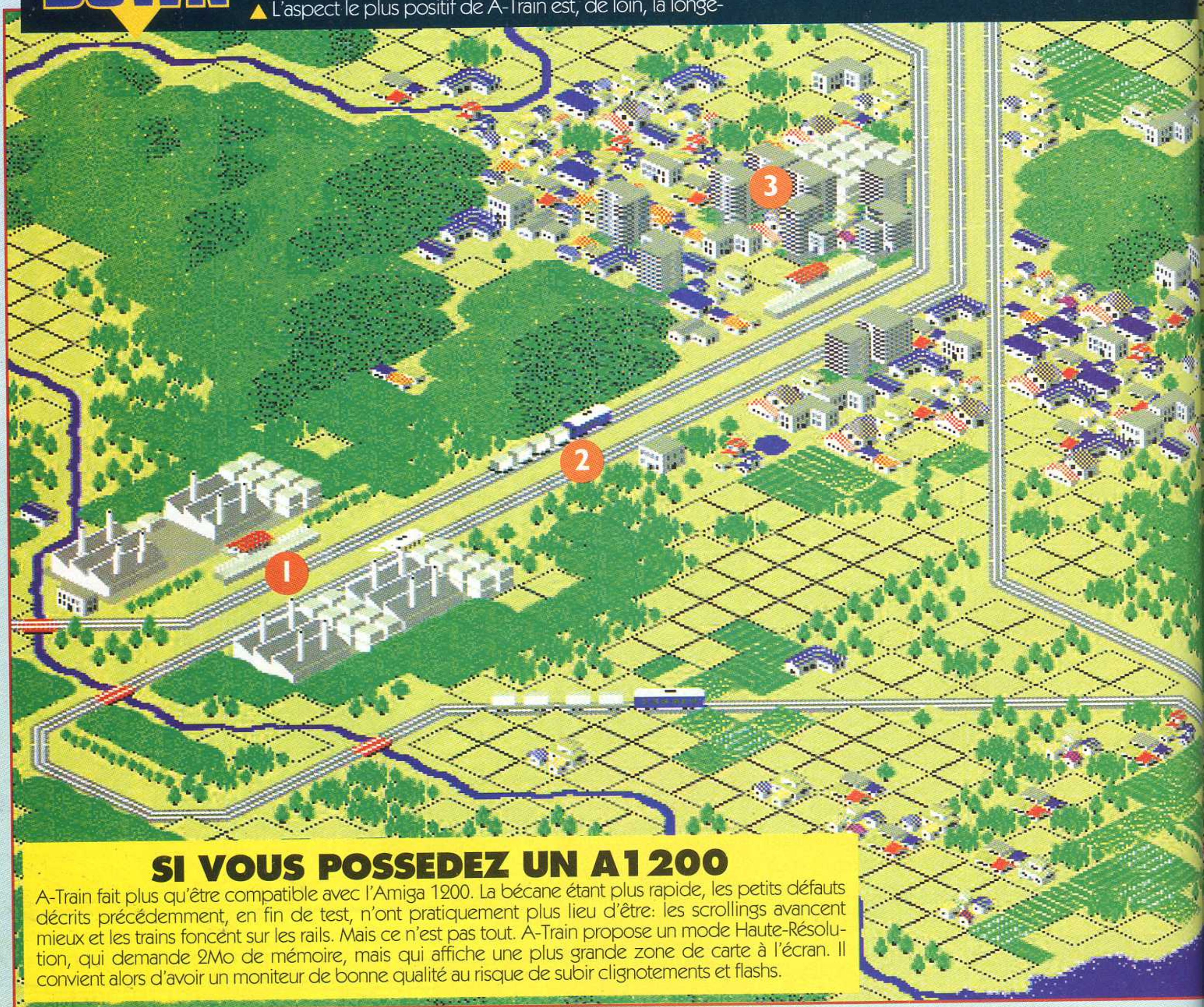
▲ Parfaitement bien pensé et bien organisé, A-Train offre une grande maniabilité, ce qui est primordial dans ce genre de jeu. Le joueur accède directement à chaque fonction, sans passer par un dédale de menus et de choix.

▲ Les graphismes sont fins, les couleurs bien choisies et tous les petits bâtiments, les maisons, les immeubles, sont agréables à regarder.

▲ L'aspect le plus positif de A-Train est, de loin, la longévité du jeu. Celle-ci, couplée à une très grande liberté d'action, on se retrouve alors avec un jeu qui restera longtemps dans la mémoire de votre ordinateur.

▼ La relative lenteur du jeu est un peu contraignante au début. Les scrollings sont saccadés et les menus ne s'affichent pas instantanément.

▼ Les bruitages sont vraiment trop simplistes, l'Amiga est capable de beaucoup mieux, sans aucun doute.



SI VOUS POSSEDEZ UN A1200

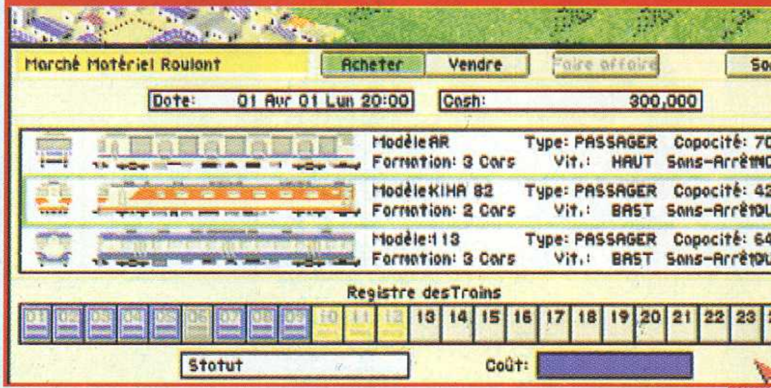
A-Train fait plus qu'être compatible avec l'Amiga 1200. La bécane étant plus rapide, les petits défauts décrits précédemment, en fin de test, n'ont pratiquement plus lieu d'être: les scrollings avancent mieux et les trains foncent sur les rails. Mais ce n'est pas tout. A-Train propose un mode Haute-Résolution, qui demande 2Mo de mémoire, mais qui affiche une plus grande zone de carte à l'écran. Il convient alors d'avoir un moniteur de bonne qualité au risque de subir clignotements et flashs.

UN ASPECT TECHNIQUE MOYEN QUI SERT UN GRAND JEU

Vous l'avez compris, A-Train est un jeu excellent, prenant, complet et passionnant. Le joueur pourra rester des semaines, voire des mois, à développer une même ville, on ne peut faire beaucoup mieux au niveau longévité. De plus, il est toujours possible de se lancer de nouveaux défis: construire une ville en plein milieu d'une zone particulièrement inadaptée, ou alors à l'autre bout de la carte, loin des ressources de matériaux.

Tout ce qui entoure le jeu est très complet, les menus sont clairs, les icônes simples d'emploi, et de nombreuses options de réglages, de sauvegardes, permettent au joueur d'être à l'aise dans ses parties. Les seuls petits problèmes de A-Train viennent de l'aspect technique. Autant les graphismes sont mignons, fins et clairs et donnent vraiment l'impression que l'on survole une ville, autant les bruitages, les animations et les scrollings sont de piètre qualité. Faire défiler la carte déclenche un scrolling saccadé. Les trains, quand ils avancent, sont accompagnés de bruitages succincts, d'une part, et crispants, en plus. Ne parlons pas des musiques (aux ambiances jazzy, «Take the A-Train» oblige), qui sont de meilleure qualité, il est vrai, mais qui bourrent le crâne rapidement. Heureusement, il est possible de les couper. L'ensemble du jeu est assez lent, les trains n'avancent pas vite, les menus se traînent pour s'afficher, et le programme passe son temps à faire des accès disque. Mais tout ces aspects négatifs n'ont, en fait, que peu d'importance, A-Train est un jeu de stratégie et d'économie avant tout, pas un jeu d'arcade, et le plaisir de jeu n'est absolument pas gâché par ces ralentissements, on s'habitue très rapidement. **SEB.**

A tout moment, vous pouvez cliquer sur l'icône d'aide qui vous donnera des indicatio… n'importe quelle section du jeu, tout en indiquant dans quelles pages du manuel vous… rez trouver les compléments d'information.





1 • Quatre magnifiques usines, bien regroupées pour plus d'efficacité, avec une petite garde de marchandise qui vous permettra de dispatcher vos productions partout sur la carte.
2 • Un train chargé de matériaux s'en va, sur de magnifiques rails, pour vous permettre de construire plus loin.
3 • Sur chaque carte vous pouvez faire évoluer plusieurs villes, de diverses importances. La grande classe étant, ensuite, de toutes les reliées entre-elles pour transformer la carte en une énorme mégalopolis.
4 • Ces magnifiques tours peuvent abriter de très nombreuses familles. Les parents iront travailler dans vos usines et les enfants iront dépenser l'argent du ménage dans vos parcs d'attractions.
5 • Les gens ne resteron… longtemps dans vos ville… ne peuvent se distraire. Construisez des stades, le peuple aime le sport, ça défoule.
6 • Autre source de profi… négligeable, les parcs d'a… tions. Pour qu'ils soient … tables il convient de les construire à proximité de… et de bien les alimenter p… réseau ferroviaire efficac…
7 • Une belle zone de sto… de matériaux, qui vous p… tra de construire à proxim…
8 • Chaque carte est trav… par une ligne de chemin d… qui ne vous appartient pa… trains débarquent ainsi d… l'extérieur et amènent le… miers matériaux qui vous… mettront de démarrer le développement de votre…

EDITEUR : MAXIS
SUR AMIGA

SIMULATION · - · 1 MO · 2 DISQUETTES · 1 JOUEUR · SOURIS

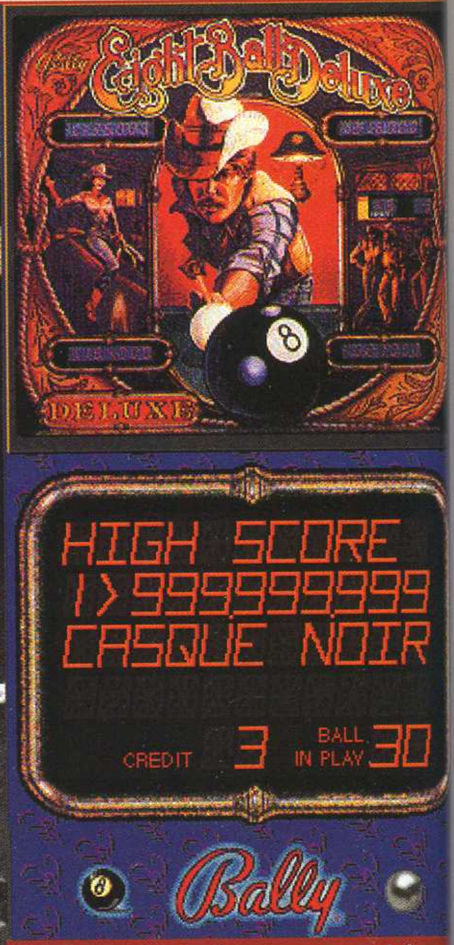
GRAPHISME	15
BRUITAGE	09
MUSIQUE	12
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

88%

DÉJA TESTÉ DANS JOY 31 SUR PC ET JOY 36 SUR MAC

EIGHT BA





Le plateau étant trop long pour tenir sur la hauteu de l'écran, un léger scrolling de départ vous perme d'apercevoir le plunger. Le visuel vertical passe su la droite de l'écran mais reste inanimé.

Mais où sont passés les bons vieux flippers d'antan? Sûrement pas dans les salles d'arcades à la mode qui arborent fièrement le fanion Sega, Capcom ou Konami, et qui oublient, un peu trop souvent qu'il existe encore des Mic Dax frustrés de ne pouvoir claquer leur paye dans la fente d'un Amazon Hunt ou autre Pink Panther. Les nouvelles machines de jeu ont beau être de plus en plus sophistiquées, elles ne parviendront probablement jamais à retranscrire ce contact sensuel et brutal qui s'établit entre l'homme et le flipper. Certains vont même jusqu'à y voir une relation amoureuse... payante. D'ailleurs, l'expression invétérée du joueur de flipper n'est-elle pas: "Putain de machi-ne..."? Bref, c'est cette fantastique histoire d'amour que la jeune société Amtex se propose d'adapter à l'écran, avec ce premier épisode d'une longue série: Eight Ball Deluxe.

FIDELE A L'ORIGINAL

Et oui! Vous avez bien lu! Eight Ball Deluxe sera bientôt suivi par Royal Flush, Fun House... Toute la collection des flippers Bally se verra adaptée progressivement sur Mac et sur PC. La nouvelle est de taille pour les collectionneurs et les amateurs vont s'en donner à coeur joie. Voyons donc ce que vaut ce premier Eight Ball Deluxe.

Rien à dire, c'est du grand art! Le moindre recoin de plateau est identique à l'original, les targets sont fidèles à leurs emplacements, les couleurs d'une exactitude parfaite et la force des divers bumpers et bandes en tout point respectée! Rien à dire non plus du côté des bruitages. Amtex les a purement et simplement digitalisés à partir du modèle d'origine pour les inclure dans son soft.

Le plateau vertical passe sur le côté droit, accompagné d'un afficheur digital indiquant le score et les divers messages, le tout occupant l'ensemble d'un écran treize pouces Mac. Les trois flips sont plutôt bien disposés, autorisant les fourchettes et les amortis.

Après avoir inséré des thunes dans l'appareil, vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre joueurs. Les règles sont simples et s'inspirent du billard. Les targets symbolisant les boules doivent tomber dans n'importe quel ordre, la cible représentant la boule huit devant chuter en dernier. Reportez vous au montage pour obtenir plus de détails...

Malheureusement et malgré la finesse du dessin, il faut s'aplatir le pif sur l'écran pour apercevoir la configuration des targets ou lire une inscription placée à côté d'une pastille lumineuse. Même problème si vous possédez un écran plus grand, Eight Ball Deluxe ne proposant qu'une seule résolution. Les puristes lui reprocheront également les septs targets Deluxe s'effaçant beaucoup trop facilement et l'impossibilité de paramétrer le nombre de billes ou l'inclinaison du plateau.

Signalons enfin que le package du jeu comprend une vraie bille, un vrai flip et une documentation très complète.

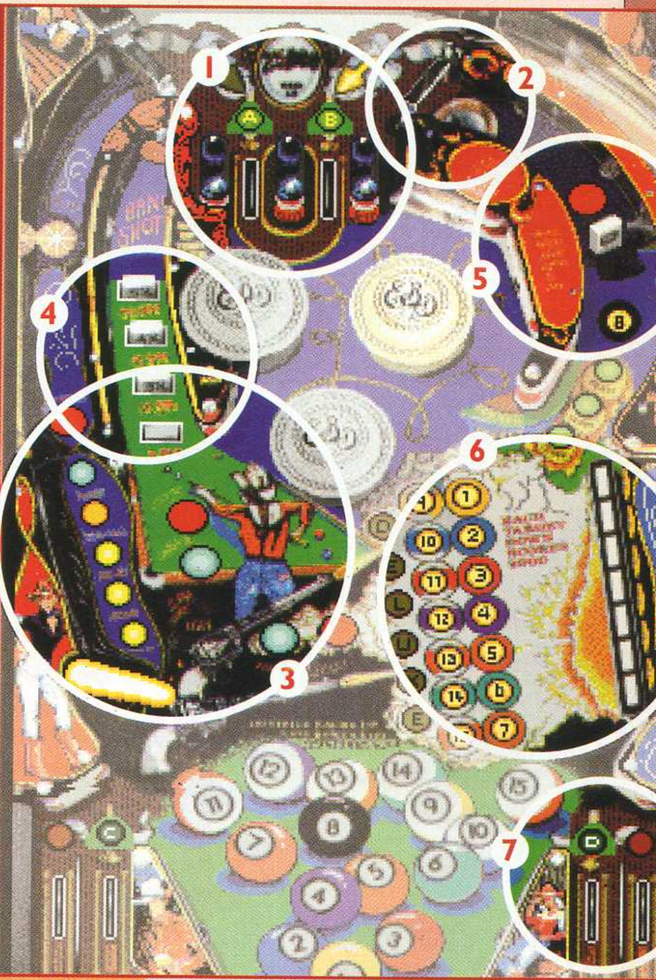
LORD CASQUE NOIR

UP & DOWN

- ▲ Les graphismes et les sons d'Eight Ball Deluxe sont en tout point identiques à l'original.
- ▲ La force des bandes et les trajectoires de sortie sont également respectées
- ▲ Le programme fonctionne sur tous les Mac 256 couleurs ou nuances de gris.
- ▼ Certaines targets sont trop faciles à descendre.
- ▼ On ne peut rien paramétrer. Ni l'inclinaison du plateau, ni le nombre de billes.

LL DELUXE

1 • Skill Shot: essayez de placer la balle tour à tour dans chacun des couloirs A et B, puis suivez la flèche lumineuse pour obtenir 25 000 points supplémentaires lors de vos prochains passages.
2 • Corner Pocket Saucer: après avoir effacé l'ensemble des targets symbolisant les boules de billard, vous devez tomber dans ce trou pour toucher le gros lot.
3 • Roll Over Button: passez le plus souvent possible dans ce couloir pour collectionner les bonus. Le sixième passage allume l'Extra Ball.
4 • Bank Shot Targets: chaque target atteinte vous donne un bonus Multiplicateur • La dernière cible lumineuse libère 50 000 points et une partie gratuite.
5 • Eight Ball: vous devez faire chuter cette boule (la target 8) en dernier. Rendez vous ensuite dans le Corner Pocket Saucer.
6 • Drop Targets: elles rapportent 2 000 points pièce. Cette banque de target représente l'ensemble de vos boules. Vous devez les effacer intégralement avant d'atteindre la target numéro 8 • Une deuxième rangée de cibles lumineuses permet de former le mot "DELUXE": 3 000 points pièce et 50 000 le tout!
7 • A-B-C-D Lanes: éteignez-les dans le bon ordre et vous obtiendrez de 20 000 à 60 000 points suivant la lettre. Si vous y parvenez, chaque coup de Bumper incrémentera votre score de trois mille points!!!



FLIPPER MON AMI

Si nous nous passionnons quant à nous pour les jeux vidéo, d'autres sont des inconditionnels du flipper dont l'univers n'est pas si éloigné de celui des jeux: il a ses grandes marques, ses leaders, ses célébrités, ses distributeurs, ses magazines... Moins connue du public (elle ne sponsorise aucun grand sport et ne s'affiche pas sur les pots de yoghourt), l'industrie du flipper a cependant échappé à la crise ambiante de ces dernières années et a même obtenu de bons résultats; en terme de recettes en exploitation dans les salles, le flipper Addams Family se paie le luxe de damer le pion à la borne Street Fighter 2.

Il n'y a plus aujourd'hui que quatre grands constructeurs, tous américains: Gottlieb (dernières productions: Street Fighter 2, Cue Ball Wizard, Super Mario World), Data East (Rocky & Bullwinkle, Star Wars), Bally (Addams Family, Black Lagoon, Dr Who), Williams (Dracula, White Water, Fish Tales). A noter qu'Atari a tenté dans les années 70 de prendre sa part du gâteau.

NUMERO 8

C'est en avril 1981 que Bally décide de commercialiser le Eight Ball Deluxe, quatre ans après la sortie de son Eight Ball dont il ne retiendra finalement que le thème du billard. L'évolution de la technologie électronique permettra d'intégrer à la machine un chip permettant de mémoriser d'une bille à l'autre les cibles précédemment abattues. Pour la petite histoire, la carte logique du pinball comporte un microprocesseur 6800L de chez Motorola. Doté d'un graphisme signé Paul Farris (l'un des grands pontes du circuit), construit à 20230 exemplaires, il connait un succès phénoménal (Bally en profitera pour diffuser un Eight Ball Deluxe Limited Edition dès octobre 1982) et jouit aujourd'hui encore d'une excellente réputation chez les collectionneurs.

BONJOUR CHEZ VOUS

Si les prix des machines neuves sont hors de portée du commun des mortels, celui de l'occasion est nettement plus abordable puisqu'il s'incrit dans une fourchette allant de 1500 francs (le prix d'un mauvais moniteur VGA) à 6000 selon le modèle. Avant de s'offrir un appareil, il faut quand même prendre quelques précautions: s'assurer que la livraison est possible (gaffe au coup classique des escaliers trop étroits...) et pas trop coûteuse, penser aux voisins en vérifiant la bonne insonorisation des lieux, ne pas choisir un modèle trop "panneux", demander une garantie, ne serait-ce que de 3 mois. Après quoi on aura tout loisir de tricher sans vergogne en customisant peinard SA machine (changer l'inclinaison du plateau, virer le tilt, bloquer des sorties, etc) ou d'inviter ses copains (en les faisant payer si ce ne sont pas de vrais bons copains)...

Quelques coordonnées de revendeurs ou distributeurs en région parisienne: Société Centrale de Jeux (47 70 30 84), Slot Flip Tilt (47 39 92 63), WDK (48 33 48 05) et Bussoz (48 34 29 99).

Pour toutes informations complémentaires: mot-clé *FLIP sur le 3615 JOYSTICK.

EDITEUR : AMTEX
SUR MACINTOSH

SIMULATEUR — NOTICE VO:19
3 MO — 3 DISQUETTES
4 JOUEURS — CLAVIER

MINIMUM : MAC 256 COULEURS

GRAPHISME	1
BRUITAGE	1
MUSIQUE	1
ANIMATION	1
JOUABILITÉ	1
INTERET	1
ORIGINALITÉ	1

86%

LIVER



L'ordinateur sélectionne automatiquement le joueur le plus proche de la balle. Ce dernier vous est signalé par les petites flèches qui l'entourent. Original non?

UN SOFT DOCUMENTAIRE

Les techniques Super Famicom font de plus en plus d'émules! Après Jordan in flight, c'est à Liverpool d'emprunter son fameux scrolling en perspective.

Après un rapide historique du club de Liverpool en guise de présentation, de nombreux menus s'offrent à vous. Vous jouez le rôle de l'entraîneur et votre équipe ne peut plus se passer de vos services. Vous allez donc devoir décider des différentes formations à adopter et sélectionner les joueurs qui resteront sur le banc. Chose n'est pas coutume, les personnages du jeu sont les vrais joueurs du Club de Liverpool. Une option "practice" vous aide à prendre contact avec l'équipe et le style 3D original du soft.

Alors ce but? Comment l'avez vous vécu?
- Eh bien, au départ, je dois avouer que je n'y croyais pas moi- même!
- Pourtant c'est vrai, regardez! (le journaliste lui montre un extrait de la vidéo du match). Là, le petit bonhomme qui court, hop un drible suivi d'un peeetit pont, pof, COOONtrôle du pied gauche, une tête, un retourné, un amorti et BBUUUUTTTTT; c'était vous, je vous reconnais!
- Oui, oui, maintenant que vous le dites... je me suis plutôt bien démerdé finalement!
- Pas mal, en effet. Mais toute cette super frime est-elle bien nécessaire devant un but sans gardien?
- Oh, vous savez, on ne se marque pas un but tous les jours, alors, quand ça arrive, on se laisse aller....
- Merci, Eric Cantonaze."

Si l'idée de départ est excellente, elle souffre de deux principaux défauts: l'angle d'inclinaison est trop important (on ne voit pas assez loin) et la caméra pas assez éloignée. En contrepartie, l'animation est très rapide, même sur les machines de faible puissance.



UNE BONNE IDÉE, MAL EXPLOITÉE.

Pour pallier au problème de rapidité sur 286 ou 386SX, les programmeurs ont opté pour des graphismes assez dépouillés. De larges bandes vertes matérialisent la pelouse et les lignes blanches sont représentées à l'aide de simples traits fil de fer (ils avaient pensé faire, au départ, des lignes clignotantes avec des ronds colorés un peu partout , des buildings au centre du terrain et une autoroute à quatre voies embouteillées. Mais les pauvres 286 n'auraient jamais pu suivre... dommage!)

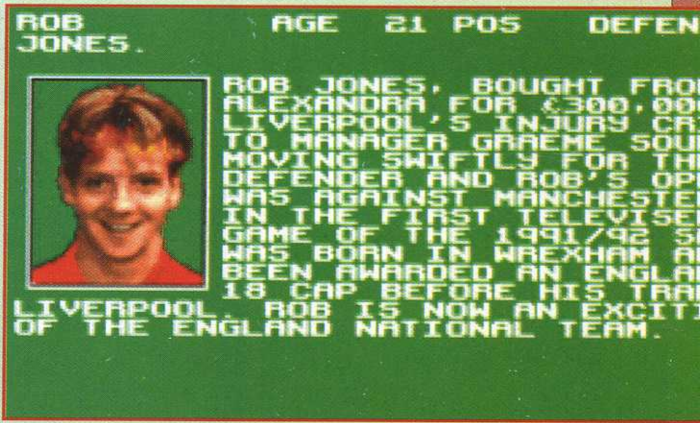
UP & DOWN

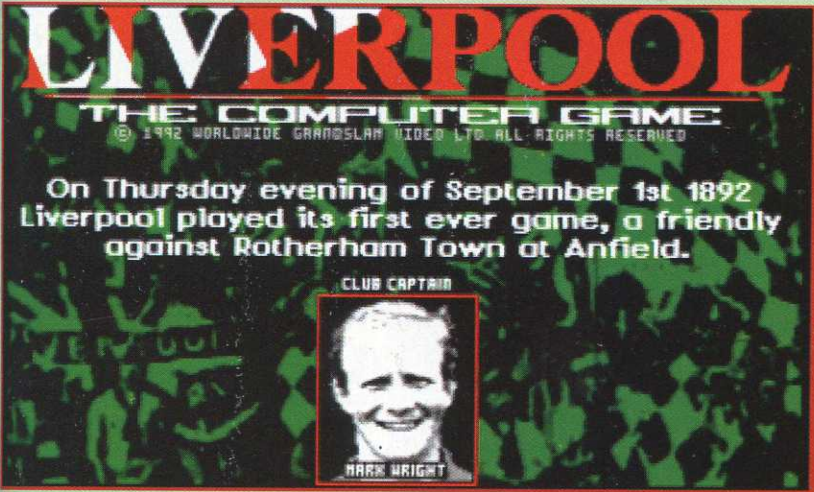
- ▲ L'animation est très originale.
- ▲ Les admirateurs de Liverpool peuvent obtenir de précieux renseignements sur les joueurs et sur le club.
- ▼ La perspective rend le jeu injouable et la maniabilité laisse à désirer.
- ▼ Les bruitages sont nuls et la bande sonore très moyenne.
- ▼ Les graphismes sommaires sont agrémentés du couleurs mal choisies.

POOL



L'équipe au grand complet! En cliquant sur la tronche d'un gars, une foule de renseignements apparaît sur la droite de l'écran. C'est en fonction de ceux-ci que vous devez former l'équipe de onze joueurs





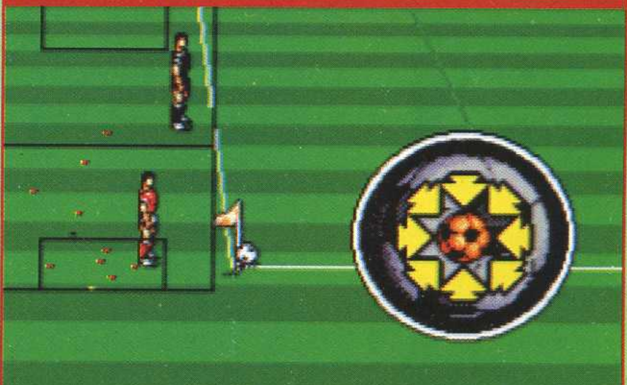
La présentation est, en fait, un résumé historique sur le club. On y apprend plein de trucs débiles comme le nom du créateur ou le nombre de victoires remportées par l'équipe.

Malgré tout, les joueurs sont de bonne taille et un petit radar, genre Kick off, vient prendre place en haut et à gauche de l'écran, permettant de suivre le reste de l'action. Contrairement à Jordan in Flight, le mouvement de la caméra reste fixe, ce qui n'est pas sans poser certains problèmes de visée. La portion de terrain visible est à peine plus grande que le rond central et nul ne peut prétendre savoir où se trouvent les buts sans passer pour un sombre con. Le problème se pose nettement moins lorsque vous tirez vers le haut de l'écran, mais quand même. Si vous avez la chance de jouer à deux (c'est possible), c'est une véritable torture! Seul, Dieu serait à même de vous indiquer le joueur que vous dirigez. Seul remède: courage, tenacité et entraînemen! Bref, vous l'avez compris, Liverpool est un soft original mais pratiquement injouable de par sa conception.

Pourtant, les fans du club y trouveront sûrement un grand intérêt!

DROL EUQSAC RION

Les corners se tirent de manière intéractive. Il suffit de sélectionner la direction voulue et la force de frappe.



EDITEUR : GRANDSLAM

SUR PC

SPORT — NOTICE VO — 1 MO — BETA VERSION — 2 JOUEURS — JOY--CLAVIER

- ■ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ☐ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ☐
- VGA ■
- SVGA ☐

GRAPHISME	1
BRUITAGE	0
MUSIQUE	1
ANIMATION	1
MANIABILITÉ	1
INTERET	1
ORIGINALITÉ	1

66%

THE LOST

MEGASTAR joystick

LES TROIS VIKINGS





ERIK-LE-VIF

1 • Erik est le plus rapide des trois hommes. Regardez-le courir, admirez sa grâce. Attention tout de même, cette rapidité peut vous jouer des tours, et Erik peut déraper et tomber à l'eau ou dans une mare de lave.
2 • Erik peut sauter sur des plates-formes, de l'autre côté des crevasses, par-dessus des crevasses; c'est là une fonction primordiale. Erik passe son temps à s'engueuler avec Olaf.
3 • Bel exemple de collaboration, Erik peut sauter sur le bouclier que tient Olaf au-dessus de sa tête; ainsi, il pourra atteindre des plates-formes encore plus élevées.

OLAF-LE-COSTAUD

4 • Olaf peut utiliser son bouclier pour porter l'un de ses camarades, mais il peut s'en servir plus logiquement en le mettant devant lui pour stopper projectiles ou ennemis. Baleog peut alors décocher ses flèches tranquillement.
5 • Autre utilisation encore plus loufoque du bouclier: Olaf s'en sert pour voler. Ainsi, il peut plonger dans le vide et prolonger sa course tranquillement.
6 • Olaf est loin d'être le plus léger des trois Vikings, il avance lentement, bouclier en avant. Olaf passe son temps à s'engueuler avec Baleog.

BALOG-LE-FEROCE

7 • Guerrier avant tout, Baleog n'hésitera jamais à tirer sur ses ennemis à l'aide de son arc. Il pourra aussi s'en servir pour décrocher des objets, par exemple.
8 • Dans les distances courtes, Baleog se débrouille bien, également, pour couper ses adversaires en deux. Il sort alors une épée qu'il fait siffler dans les airs.
9 • Hargneuse, la démarche de Baleog n'a pas la rapidité d'Erik, mais elle reste plus souple que celle d'Olaf. Baleog passe son temps à s'engueuler avec Erik.

UP & DOWN

▲ Le principe du jeu, même s'il est légèrement inspiré d'anciens, est extrêmement agréable et motivant. Passer sans cesse d'un personnage à l'autre, quand la situation le demande, dynamise le jeu de la plus belle façon.
▲ Les scrollings sont rapides, fluides, de bonne taille et ne saccadent qu'en de très rares occasions.
▲ Les bruitages ne vous balancent pas de bêtes «blip-blip», ils sont très réalistes. Les musiques sont, elles aussi, très réussies et dans plusieurs genres différents: de la techno à la musique électro-orientale.
▲ Un système de mots de passe permet de reprendre le jeu à n'importe quel niveau, et pas simplement à n'importe quel monde.
▼ Les chargements sont décidément trop longs. Le joueur devra s'armer de patience quand il vient de perdre et qu'il décide de redémarrer une partie.
▼ Une touche de fonction attribuée à chaque personnage aurait permis de passer plus rapidement d'un personnage à l'autre.

VIKINGS



Après les couloirs d'un vaisseau spatial, les cavernes préhistoriques, Olaf, Erik et Baelog foncent et se battent dans des pyrmides Egyptiennes. Inutile de préciser que les pièges commenc alors à devenir véritablement vicieux, on connait la légendaire inviolabilité des lieux.

Les habitants du petit village Viking de Gröteulgöborg peuvent dormir tranquilles. Avec des chasseurs aussi efficaces que Erik-le-vif, Baleog-le-Féroce et Olaf-le-Costaud, ils ne sont pas près de mourir de faim. Aujourd'hui encore, nos trois guerriers casqués ont rapporté suffisamment de gibier pour faire exploser le ventre de chaque Gröteulgöborgois et sont, maintenant que la nuit est tombée, tranquillement couchés dans leur chaumière respective. Mais cette nuit ne sera pas une nuit comme les autres pour ce charmant village Viking. Un vaisseau, venu d'une planète dont l'homme ne soupçonne même pas l'existence, va bientôt survoler les charmantes maisons. Un énorme tuyau sort de l'appareil, et voilà nos trois Vikings arrachés à leur sommeil. Ils sont attirés dans les airs, ils sortent de la maison et se retrouvent bientôt dans la soute du vaisseau intersidéral.

Le premier triple-rapt intergalactique vient d'avoir lieu. Le pilote du vaisseau est un Croutonien, il s'appelle Tomator et il se trouve être collectionneur de formes de vies. S'il a traversé l'espace, ce n'est pas par hasard: il avait entendu parler de la planète Terre et tenait absolument à posséder des Humains dans sa galerie d'exposition. Nos trois Vikings sont perdus, dans des décors qui leur échappent totalement, avec des tonnes de tuyaux, des ordinateurs, eux qui ne connaissent que la mer, l'herbe et les arbres.



Le joueur devra donc reprendre tout ça en main et se débrouiller pour ramener Erik, Olaf et Baleog dans leur village.

DEUX BARBUS ET UN MOUSTACHU POUR UN SEUL JOUEUR

Le joueur dirige les trois personnages; à tout moment, il peut passer d'un guerrier à un autre en appuyant sur une simple touche. Les trois Vikings démarrent du même endroit, ils évoluent dans le même tableau. C'est là tout l'intérêt de Lost Vikings, chaque personnage ayant ses propres capacités, le joueur devra passer



Malgré leur poids, leurs casques, leurs lourdes tuniques, les trois Vikings ré sent à s'élever dans les airs en sautant sur des bulles sortant des cratères d



Plongés dans les entrailles de la Terre, en pleine Préhistoire; attaqués par des nosaures, des hommes des cavernes ou des escargots cracheurs, nos trois Vi vont périr leur race tant les dangers qui les attendent sont nombreux.

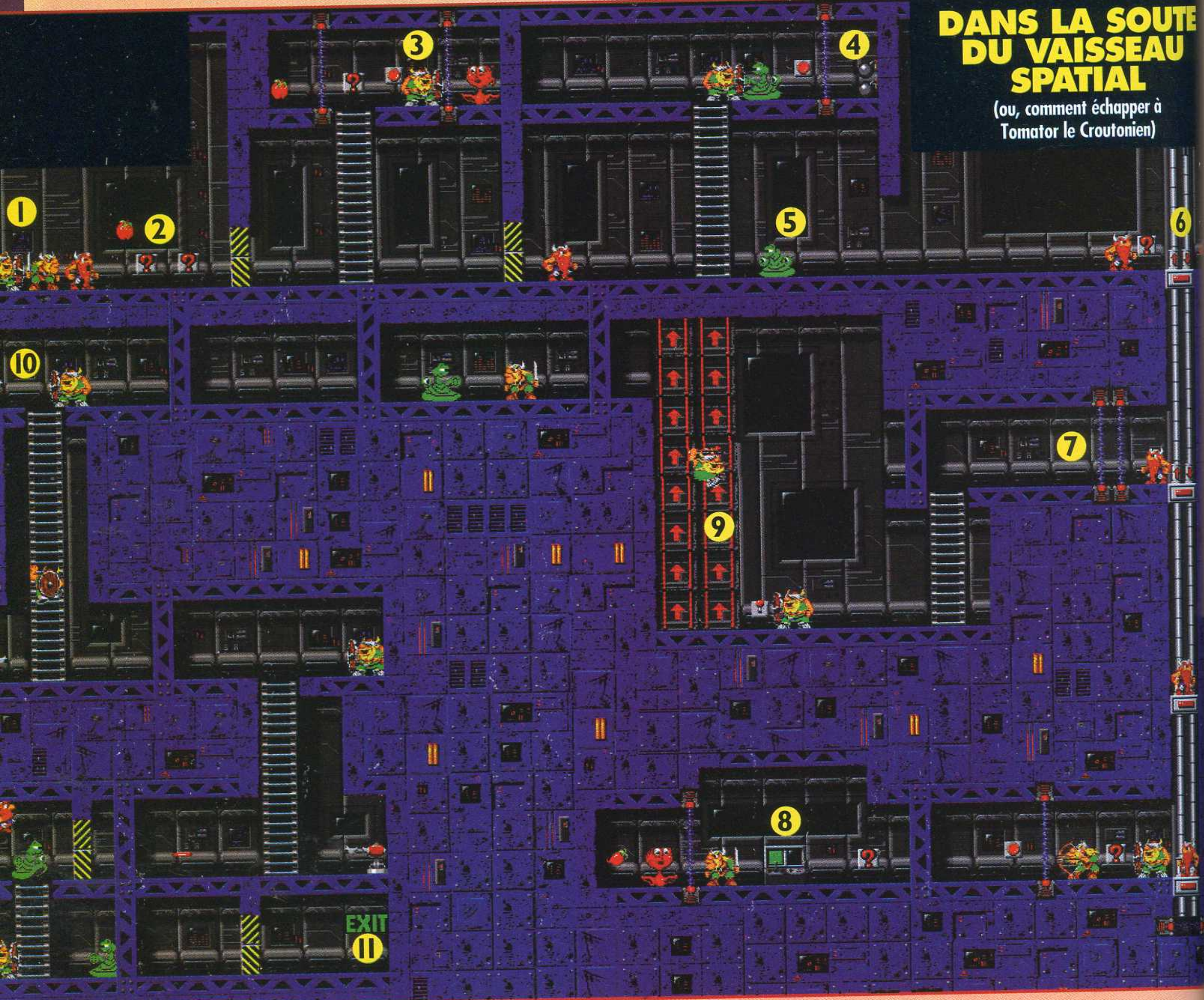
THE LOST VIKINGS (suite)



...ins passages sont bloqués par des portes, par des poutres ou des obstacles ...ques. Ces derniers se retireront si vous faites jouer la bonne clé dans la serrure se trouvant à proximité de l'embûche.

de l'un à l'autre de façon intelligente, les trois Vikings doivent s'entraider. Le but, dans chaque niveau, est d'atteindre la sortie avec le groupe tout entier.
Erik peut courir et sauter, Baleog peut se battre à l'épée et tirer à l'arc et Olaf, qui dispose d'un bouclier, peut stopper des projectiles, des ennemis, ou encore faire une plate-forme au-dessus de sa tête. Chaque Viking peut également porter quatre objets, les utiliser, les poser ou encore les donner à un collègue s'il est suffisamment près.

Le joueur doit donc faire des plans pour atteindre ses objectifs et pour éviter les pièges, ou les ennemis, qui seront de plus en plus nombreux, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu. Par exemple, si nos trois Vikings sont devant un précipice, seul Erik pourra sauter pour atteindre l'autre bord. Envoyez-le chercher un interrupteur ou un bouton poussoir. Erik fera alors apparaître une passerelle, Olaf avancera bouclier en avant, suivi de Baleog ainsi protégé qui pourra cartonner tranquillement les ennemis qui s'approcheront.
Sans être vraiment un jeu de réflexion, The Lost Vikings n'est pas non plus un bête de jeu de plates-formes où il faut foncer tout droit comme un bœuf. Il faut être capable de retrouver son chemin, de se souvenir de l'endroit où se trouve chaque Viking et de



DANS LA SOUTE DU VAISSEAU SPATIAL

(ou, comment échapper à Tomator le Croutonien)



réagir rapidement face à un danger pour envoyer le bon Viking.

DES VIKINGS QUI VOYAGENT DANS LE TEMPS

Le jeu est divisé en plusieurs mondes, eux-mêmes divisés en de nombreux niveaux composés de tonnes d'écrans. Le tout fait un jeu de plate-forme extrêmement vaste. Au départ, les Vikings doivent s'échapper du vaisseau spatial, malheureusement ils tomberont dans une déchirure spatio-temporelle et se retrouveront en pleine préhistoire, sur la Terre (ce qui est déjà pas mal). Les trois Vikings devront remonter le temps, traverser les pyramides d'Egypte et autres usines monstrueuses pour, enfin, revenir dans leur petit village.

Les décors changent, bien sûr, d'un monde à un autre, mais ils évoluent également d'un niveau à l'autre. Ainsi, dans les sept niveaux de la Préhistoire, vous passerez par des décors de jungle, de forêt, de grotte ou encore de volcan. Les pièges, eux-mêmes, tout en gardant les mêmes principes, sont de plus en plus compliqués.`

LA TRINITE GRAPHISMES-SONS-INTERET PEUT ETRE FIERE

Lost Vikings a beaucoup hérité du monde de la console, s'évertuant à ne copier que ce qu'il y avait de positif et d'intéressant. Du coup, on se retrouve avec un jeu maniable, rapide, aux scrollings fluides, à l'action ininterompue; bref, le joueur tiendra un très bon jeu entre ses mains. Les graphismes auraient pu être un peu plus riches, plus fins, mais ils sont déjà de bonne qualité. Les tableaux de très grande taille assurent un minimium important d'heures de jeux.

SEB.



1 • Les trois Vikings partent de ce point, et doivent se débrouiller pour atteindre la sortie en bas du plan.
2 • Les points d'interrogation, dans les premiers niveaux, vous donnent des indications, vous expliquent quelles touches utiliser, quelle technique adopter pour passer une difficulté.
3 • Des switchs, des interrupteurs, placés sur les murs, peuvent avoir des tonnes d'effets différents. Celui-ci coupe le laser qui vous empêche d'approcher la bestiole à gauche. Cette dernière vous donnera de précieuses informations.
4 • Pour sortir de ce niveau il faut faire exploser l'ordinateur qui contrôle la sécurité de la soute. Vous aurez donc besoin de ces bombes. Chaque personnage peut transporter 4 objets.
5 • Pour l'instant vous affrontez des aliens, verdâtres, hideux, mais bientôt vous devrez lutter contre des animaux plus communs. Seul Baleog peut éliminer les ennemis.
6 • Pour utiliser les ascenseurs il suffit de se poster sur la plate-forme, et de pointer la manette vers le haut pour monter, et vers le bas pour descendre. Atrocement logique.
7 • Ce laser vous gêne sérieusement, mais cette fois il n'y a pas d'interrupteur à proximité. Il faudra trouver celui qui coupe le mécanisme mortel.
8 • Voilà l'ordinateur qu'il faut faire sauter. Posez une bombe juste devant, et pensez-bien à vous éloigner.
9 • Une fois le levier actionné, les flèches se mettront à bouger et permettront à vos personnages de s'envoler.
10 • Ces canons laser n'arrêtent pas de vous tirer dessus, avancez bouclier en avant pour réussir à atteindre l'escalier.
11 • Voilà, c'est terminé, si vous amenez les trois Vikings ici vous passez au niveau suivant.

L'introduction du jeu montre, en graphismes en animations, la vie des trois Vikings avan qu'ils ne se fassent enlever par Tomator. On les voit chasser, courir, et rentrer joyeuseme dans leurs familles. On assiste même à l'enle vement, un énorme vaisseau couvre le ciel, e un par un, les Vikings s'envolent et s'engou frent dans la soute.







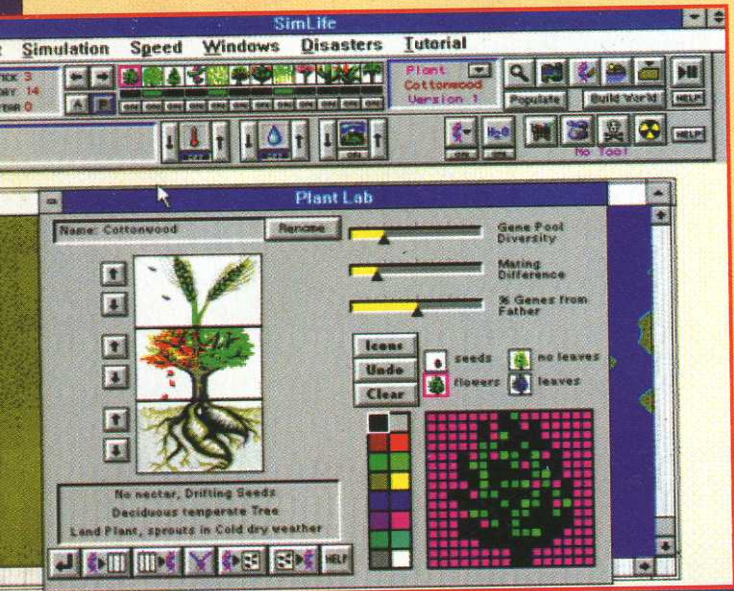
EDITEUR : INTERPLAY
SUR AMIGA

PLATES-FORMES | - | 1 MO | 2 DISQUETTES | 1 JOUEUR | JOYSTICK

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

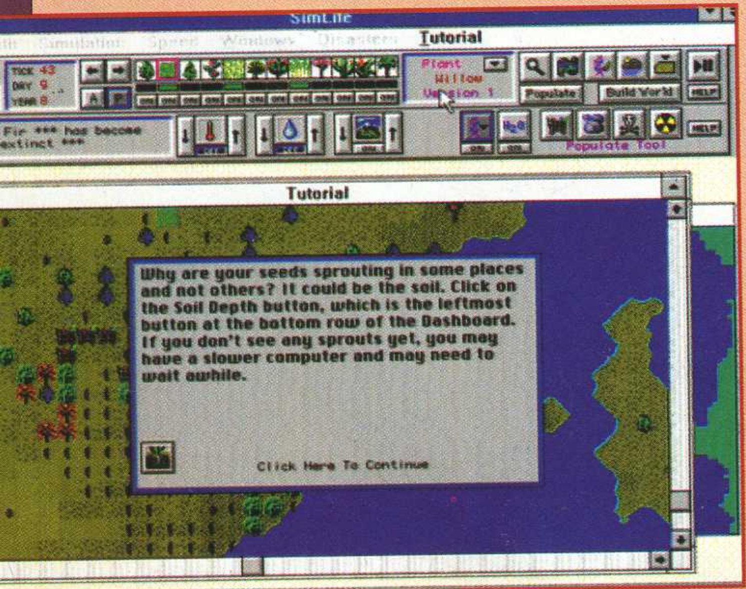
86%

SIMLIFE W



voici l'exemple type du genre de menu auquel vous aurez à faire. Créer une race d'oiseau le plus simplement du monde, en cliquant sur des flèches et des icônes. Les experts pourront ouvrir des menus beaucoup plus complexe.

Les adaptations de SimCity et SimEarth sous Windows ayant convaincu pas mal d'utilisateurs, Maxis porte, aujourd'hui, le fleuron de sa simulation sous l'interface graphique de Microsoft. Bien plus complexe que SimEarth, SimLife vous invite à créer la vie de A à Z. Vous allez pouvoir jouer sur les éléments, trafiquer les chaînes d'ADN, rendre les déserts fertiles, répandre la peste... Plus qu'un simple jeu, SimLife est un véritable biogame d'une extrême complexité et vous n'êtes pas près d'en voir le bout!



VIVA LA VIE!

Lorsque l'on se trouve devant un jeu de cette envergure, je dois bien avouer que l'on ne sait pas trop par où s'y prendre. Conscients de la complexité du problème, les auteurs du jeu ont eu l'excellente idée d'y inclure un tutorial. Vous voilà donc devant un redoutable professeur qui, lors d'une partie fictive, va vous indiquer point par point la démarche à adopter.

Avant toute chose, vous devez fertiliser la terre. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur l'une des plantes disponibles et de répandre la semence en baladant la souris au-dessus du lieu le plus approprié. Afin de mieux contrôler le développement de la vie, une carte du monde, aux graphismes grossiers, vous indique sous forme de couleurs, l'état du sous-sol, le taux d'humidité, la couche de sédiments... Tout au long d'une partie (deux ou trois siècles...) vous allez devoir tenir compte de tous ces petits détails et surveiller, de façon perma-



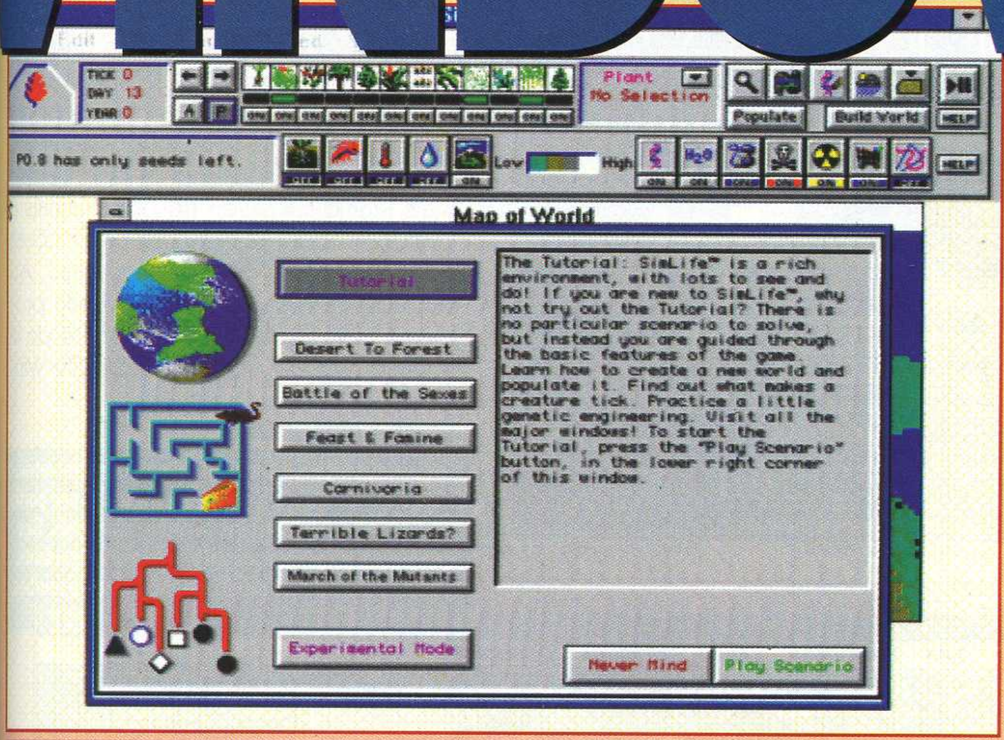
la carte du monde vous indique la richesse des sous-sols, leur taux d'humidité... chaque couleur à son importance. Il suffit de déplacer le rectangle blanc pour se rendre à un endroit donné.

nente, l'état de chaque espèce animale ou végétale. En effet, si un certain type de plante se porte à merveille en bordure de mer, d'autres préféreront l'air de la montagne. De plus, une trop grande diversité peut entraîner l'extinction, à court terme, de l'espèce la plus faible... C'est autant de

UP & DOWN

- ▲ Ce programme se prête parfaitement à l'interface graphique de Microsoft. Les menus sont simples à mettre en oeuvre et très ergonomiques.
- ▲ L'un des jeux le plus complet qui soit! Les possibilités offertes sont immenses et les différents modes de jeux rendent le soft accessible à tous, enfin, presque...
- ▲ Une option "tutorial" permet l'apprentissage des nombreuses commandes tout en s'amusant.
- ▼ Les bruitages sont stressants et les musiques ringardes.
- ▼ Seuls, les cracks de la biologie pourront réellement s'éclater! On se demande encore si c'est en jeu...

WINDOWS



problèmes qu'il faut savoir gérer pour espérer voir la vie progresser.
Bien qu'il soit possible de définir intégralement l'environnement où vous évoluez, le programme vous propose six scénarii. Vous débarquez dans un monde en cours de création et votre mission consiste à remplir une sorte de contrat, à partir des seuls éléments que l'on vous donne au départ. La difficulté est modifiable à tout moment, et ce, quel que soit le type de partie en cours.

QUE DE POSSIBILITES!

Si le joueur néophyte peut s'en tenir au strict minimum (c'est déjà balaise), les connaisseurs pourront s'éclater grâce aux innombrables choix plus délicats les

LES SCENARII CLES EN MAIN

DESERT TO FOREST

La terre n'est qu'un immense désert. Vous devez, en quelques heures, reproduire ce que la terre fait en plusieurs millions d'années: rendre le sable fertile. Vous disposez, au départ, d'un faible pourcentage de plantes résistant aux conditions terribles du milieu désertique. Lorsque celles-ci sont suffisamment nombreuses, vous devez décimer l'espèce pour enrichir la terre en sels minéraux. L'opération doit être répétée jusqu'à ce que le sol soit suffisamment riche et solide pour accueillir des arbres et autres plantes vertes fragiles. Un travail de longue haleine.

BATTLE OF SEXES

Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, la planète compte approximativement autant de femelles que de mâles. Dans ce scénario catastrophe, un gène mystérieux favorise grandement la naissance de femelles, à tel point que plus aucun mâle ne vient au monde. Plus aucune espèce ne parvient à se reproduire et l'équilibre planétaire est rapidement menacé. Votre mission consiste à analyser, point par point, les causes du malaise et à en gérer les conséquences. Malheureusement, votre temps est très limité et vous devez agir au plus vite.

FEAST & FAMINE

Le monde végétal s'est implanté solidement sur la planète. Les animaux mangent à leur faim et tout est bien dans le meilleur des mondes. Mais voilà, l'espèce animale se reproduit de plus en plus vite et, a fortiori, consomme de plus en plus de plantes. Le phénomène prend des proportions démesurées jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune plante à becter. C'est à ce moment précis que vous prenez le contrôle de la planète. Vous devez trouver le moyen d'enrayer la famine et de sauver le plus de races possible..

CARNIVORIA

C'est, en fait, la suite logique du scénario "Desert to Forest". La terre est maintenant recouverte de plantes et l'on vous demande d'y instaurer la vie animale. Mais certain animaux commencent à se trouver quelques tendances carnivores et ils bouffent leurs camarades. Les remèdes sont nombreux mais pas simples à mettre en oeuvre. Contrairement aux parties précédentes, les menus génétiques jouent un rôle important. Il va falloir modifier les espèces, trafiquer leurs habitudes et reprogrammer l'environnement. Du boulot en perspective!!!

TERRIBLE LIZARDS

Voilà un bon moment que les dynosaures ont vécu sur notre bonne vieille planète. Pour des raisons encore inexpliquées, ces monstres de plusieurs mètres de haut ont disparu de la surface de la terre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire (c'est une image...). Est-ce dû à un trou dans la couche d'ozone? Un réchauffement rapide de la planète? Le passage d'une comète radioactive? Les hypothèses sont nombreuses et souvent probables. "Terrible Lizards" vous invite à en observer les diverses conséquences.

MARCH OF MUTANTS

Il s'agit, incontestablement, du scénario le plus original. L'ordinateur s'occupe de balancer des séries de gènes aléatoires aux quatres coins du globe. Les résultats ne tardent pas et il vaut mieux avoir le coeur bien accroché! La planète est envahie d'espèces inconnues, et vous allez devoir user de toute votre expérience et de toutes vos connaissances pour apprécier, du premier coup d'oeil, les races capables de survivre. Dès qu'un "essai" génétique échoue, l'ordinateur rebalance aussitôt une nouvelle série de gènes... Du délire!

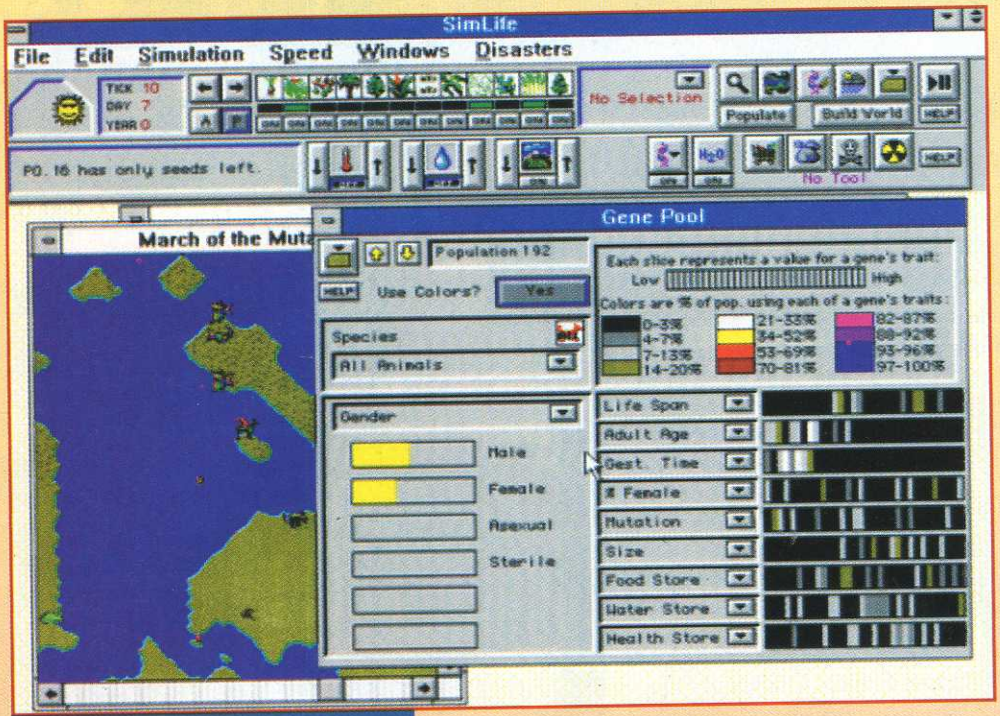
comme vous pouvez le constater, on peut s'amuser à créer à peu près n'importe quoi! Il s'agit, par la suite, de lui trouver un nom.





SUITE

SIMLIFE WINDOWS



Encore une de ces options à se tirer une balle. Si celui-là ne vous plait pas, on peut vous en montrer d'autres...

uns que les autres. Ainsi, on peut créer une espèce de toute pièce à partir d'attributs génétiques, de chaîne d'Adn, modifier les caractéristiques de reproduction, la capacité d'adaptation de la race dans un milieu particulier... d'autre part, vous pouvez aussi propager des maladies, incendier des forêts, anéantir une race particulière, ceci afin de maintenir un équilibre cohérent au sein de la chaîne alimentaire. Les fonctions disponibles sont si nombreuses qu'il faudrait plus d'une cinquantaine de pages pour les énumérer. Windows oblige, un clic sur le bouton droit de la souris transforme la flèche du curseur en un point d'interrogation, fournissant les informations en rapport avec l'évènement en cours. Les menus déroulants sont, pour la plupart, des "pop-up" (sous-menus déroulants), mais leur disposition ne prête jamais à confusion. Idem pour les nombreux icônes qui peuvent en cacher plusieurs... Au secours, ça n'en finit plus! Pas de problème donc, si vous êtes un accro de la science naturelle, foncez sur SimLife Windows, vous ne serez pas déçu...

LORD CASQUE VERT

les points verts représentent le taux d'hydrométrie. En cliquant sur ceux-ci, vous pouvez inonder une partie du terrain ou, au contraire, assécher un marais. Des graphiques accessibles à partir de menus déroulants, vous renseignent plus précisément à l'aide de courbes.





EDITEUR : MAXIS
SUR PC

SIMULATION — NOTICE VO: ?
6 MO — 1MO
1 JOUEURS — SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	08
MUSIQUE	07
ANIMATION	--
CONVIVIALITÉ	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	19

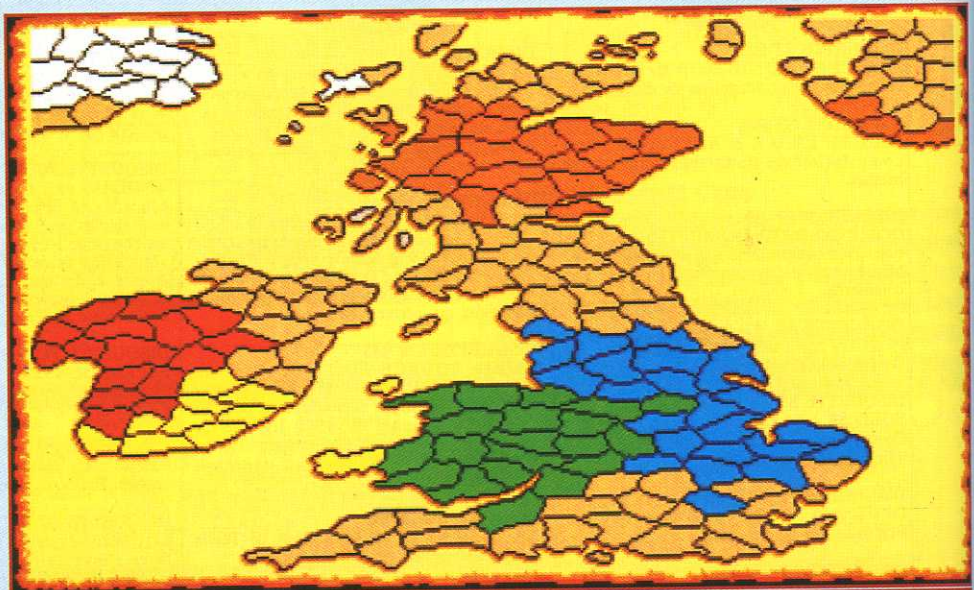
85%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ■

VIKI
FIELDS OF CON

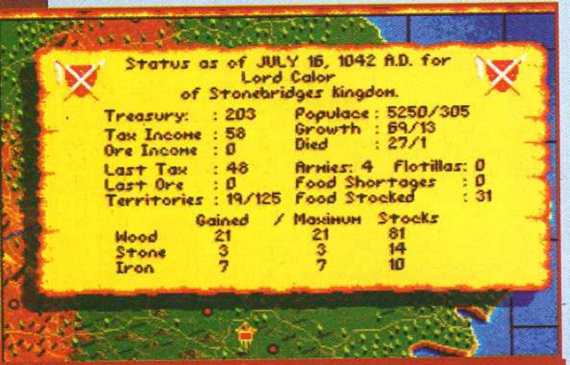
Si vous voulez vous initier aux simulations économico-militaires, sautez sur Vikings, il semble avoir été fait pour vous. Les principes du jeu sont très simples à assimiler et l'on entre de plain-pied dans la partie, à peine après quelques minutes de jeu. Evidemment, ce ne sera qu'avec l'expérience que vous maîtriserez avec efficacité toutes les options du jeu mais ce n'est vraiment pas sorcier. Vikings se déroule dans la Grande-Bretagne médiévale quand les seigneurs se disputaient le titre de Pendragon (roi). Mais c'est également à ce moment-là qu'ils durent essuyer les invasions des guerriers venus du froid.



La carte générale vous permet de voir l'avancée de tous vos adversaires.

SEREZ-VOUS LE PENDRAGON DE LA GRANDE BRETAGNE MÉDIÉVALE ?

Le terrain de jeu est divisé en de multiples territoires appartenant aux uns et aux autres, ou encore non conquis. Celui qui parvient à envahir un certain nombre de territoires l'emporte, ce nombre étant défini au début de la partie pour chaque camp (ce qui permet à des joueurs de niveaux différents de jouer à armes égales). Mais en tant que Seigneur, vos responsabilités sont colossales. Vous devez vous occuper de vos territoires, de votre peuple, de vos finances, de la recherche des matières premières pour "construire" des bâtisses, des ports et des unités militaires, avant de



Au début de chaque "tour de jeu", un écran vous expose la situation de votre royaume.



Voici l'écran de victoire. Super non? Et moi qui m'attendais à une animation en cinémascope...

UP & DOWN

▲Les règles et l'interface sont simples à assimiler: c'est une excellente initiation aux simulations économiques et militaires.
▲Il y a six camps en tout, donc six joueurs possibles.
▲C'est simple et efficace car on s'y prend très vite.
▲Recommandé pour ceux qui n'ont ni carte-son, ni disque dur de grosse capacité (en-dessous de 2Mo, laissez tomber) ça existe encore?.
▼C'est scandaleux de voir un jeu sur PC sans son du tout -après tout, il n'y a que quinze mille cartes-sons sur le marché... mais pas d'jaloux, même le PC Speaker ne crachera rien!
▼Ca n'bouge pas beaucoup à l'écran.

NGS
QUEST

pouvoir envisager toute conquête. Cette gestion économique est, de loin, la part la plus importante du jeu. Pas trop compliquée, ni trop simple, elle comporte assez d'éléments pour être intéressante. Mais votre ultime objectif étant de devenir l'unique souverain, un jour ou l'autre, il faudra bien commencer à attaquer, pour vous habituer au commandement de vos troupes. Votre armée peut être composée aussi bien d'archers très doués en défense que de catapultes très efficaces lors des sièges, en passant par les Champions tout terrain. Il vous faudra savoir tirer parti des caractéristiques de chacun.



Le jeu se déroule dans la (très) Grande-Bretagne médiévale où, à l'époque, Normands, Saxons et Vikings se disputaient les territoires -on s'ennuyait tellement en ces temps-là qu'il fallait bien s'occuper!

L'ECRAN DE JEU

- **A** Ordres militaires.
- **B** Gestion des terres.
- **C** Recherche de matières premières.
- **D** Niveau de matières premières (nourriture, bois, pierre, fer). En cliquant sur la moitié supérieure, on en vend, sur la moitié inférieure, on en achète.
- **E** Multiplicateur de la quantité de matières premières.
- **F** Quantité d'or dans le trésor.
- **G** Carte générale.
- **H** Joueur suivant.



SUITE

VIKINGS FIELDS



pense qu'un coup de pied dans le soft ne lui aurait pas fait de mal. Krisalis s'est contenté de bêtement adapter un jeu Amiga sur LA bécane dédiée aux simulations. A ce titre, et vu la concurrence, on pouvait légitimement s'attendre à beaucoup mieux. C'est bête car c'est vraiment très très bien.

CALOR

VIKINGS FIELDS OF CONQUEST

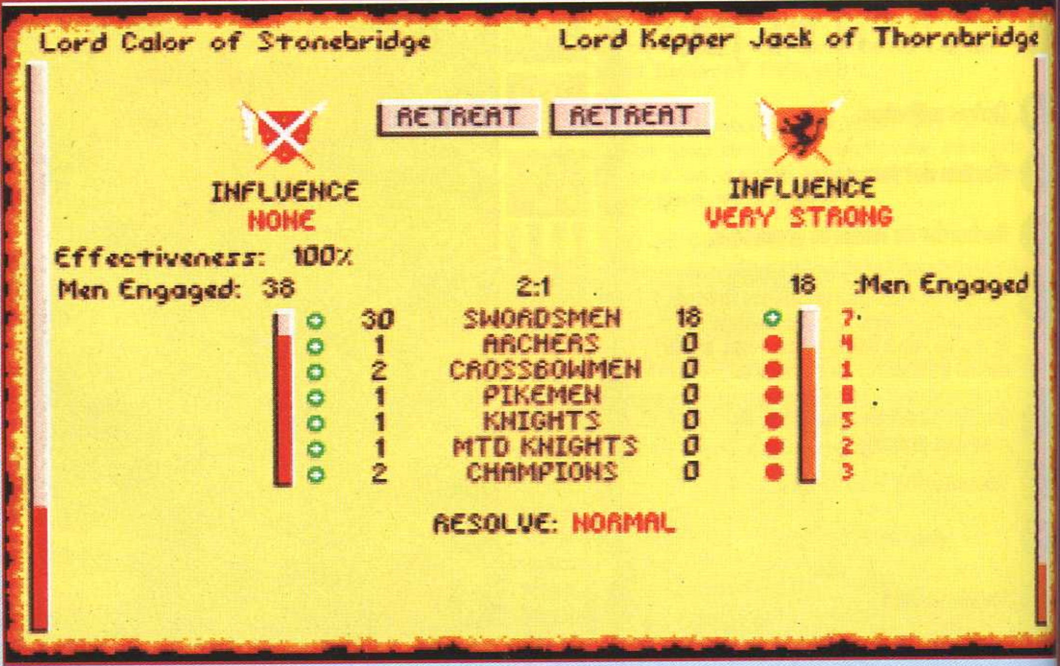
UN PEU FAIBLARD COTÉ "MISE EN SCENE"

Vikings aurait pu être un excellent jeu s'il avait respecté les "critères" de ce type de jeu sur PC: un peu de musique, quelques bruitages, deux ou trois scènes intermédiaires... Même si le graphisme du terrain est plutôt agréable, comparé à d'autres jeu du même genre, Vikings fait bien pâle figure côté "mise en scène". Les animations sont rarissimes, l'environnement sonore inexistant -y'a rien, qué nada, que nenni, même par le PC Speaker-. Même quand on a vaincu tout le monde et qu'on est enfin Pendragon, une simple petite fenêtre texte ridicule vous annonce votre victoire. Pas de marche triomphale ni couronnement grandiose, rien que nenni, qué nada, peanuts. Quelle frustration! Heureusement que la partie était intéressante, sinon je

Vous disposez de différents types de troupes pour composer votre armée. Encore faut-il que vous ayez assez d'argent et de matières premières.



Ceci est un combat acharné. Ben oui, je sais, faut de l'imagination. Qu'est-ce que vous voulez, on n'a pas toujours ce qu'on veut dans la vie.



EDITEUR : KRISALIS

SUR PC 386

STRATEGIE — NOTICE VO:13 — 1,5 MO — 640 MO — 5 JOUEURS — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	12
ERGONOMIE	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	13

70%

- ❑ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ❑ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

GRAHAM GOOCH WORLD CLASS CRICKET

Le cricket est aux Anglais ce que la pétanque est aux Français, un sport traditionnel. Le jeu peut paraître un peu compliqué. Onze joueurs dans chaque équipe, et, à tour de rôle, un camp qui manie la batte et l'autre qui lance et occupe le terrain. Le lanceur tente de renverser les piquets placés derrière le batteur qui, une fois qu'il a frappé la balle (s'il réussit) se met à courir entre deux bases marquées au sol. Là est le but du jeu; c'est ainsi qu'une équipe marque des points. Un point pour chaque aller et retour. En théorie, il est possible d'en faire 6; dans la pratique, les joueurs n'en font que de 1 à 3. Le batteur marque directement 4 points, sans courir, s'il fait rouler la balle au-delà du cercle qui délimite le terrain, et directement 6 s'il est retombé de l'autre côté du cercle.

Les camps changent quand les 11 batteurs d'une équipe se font sortir. Pour cela, il faut que l'équipe qui lance réussisse à rattraper la balle frappée par le batteur, avant qu'elle ne touche le sol. C'est pour cela que les joueurs sont disséminés un peu partout sur le terrain. Le lanceur peut, lui aussi, faire sortir un batteur s'il réussit à frapper les piquets sans que son adversaire ne touche la balle. En fait, le Cricket rappelle le baseball, qui en est tiré, avec des règles plus compliquées en super bonus. Typiquement Anglais.

Au départ, par l'intermédiaire des menus, le joueur choisit son équipe, ses joueurs et règle diverses petites options. Il est, bien sûr, possible de jouer à deux, chaque joueur contrôle alors son équipe à l'aide d'un joystick, tandis qu'en mode un joueur, il est possible de jouer à la souris.

De par son aspect compliqué, le Cricket a rarement fait l'objet d'adaptations sur micros, Audiogenic, qui réalise beaucoup de conversions sur consoles, s'en sort plu[s] bien. Bien sûr, les graphismes ne sont p[as] renversants, les scrollings n'entreront p[as] au panthéon de la technique et l'aspe[ct] sonore du jeu est plutôt faible. Mais l'in[té]rêt du jeu est là, comme dans tous les je[ux] de sports, d'autant plus qu'il n'y a pas [de] défaut technique majeur qui empêche [de] se concentrer sur une partie.

En fait, Graham Goo[ch] World Class Crick[et] s'adresse aux curieux [qui] veulent mettre un pi[ed] dans le monde de [ce] sport, histoire de pouv[oir] impressionner les Ang[lais] dans d'éventuelles co[n]versations sportives; [ou] aux immigrés Grand-B[re]tons qui nous lisent [et] qui veulent joueur [au] Cricket par pure nost[al]gie. **Derek dela Fuen[te]**



Les menus de Graham Gooch World Class Cricket so[nt] mement clairs et bien faits. Là, vous pouvez choisir l[es] de votre équipe et les joueurs qui la composero[nt]



Il y a deux vues différentes dans le jeu. Voici celle adoptée quand l'une des équipes lance la balle... ...et celle qui permet de voir l'ensemble du terrain et de tenter de rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.



EDITEUR : AUDIOGENIC
SUR AMIGA

SPORT — 1 MO — 1 DISQUETTE — 2 JOUEURS — JOY-SOURIS

GRAPHISME	13
BRUITAGE	12
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	14
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

69%

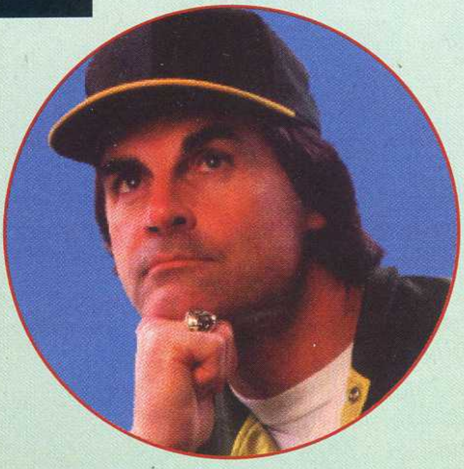
UP & DOWN

▲ Les règles et l'ambiance du Cricket ont parfaitement été respectées. Si vous trouvez déjà ce sport chiant comme la mort, passez votre chemin.

▲ Graham Gooch World Class Cricket est idéal pour parfaire votre culture Anglaise.

▼ Tant au niveau son que graphique, World Class Cricket est tout juste un peu mieux que moyen. Des sprites un peu plus beaux et des scrollings plus fluides auraient beaucoup apporté au jeu.

TONY LA RUS
& AL/NL STAD



Les simulations de Baseball sont de plus en plus nombreuses sur PC, la dernière en date se nommant Tony LaRussa Baseball 2. Cette version n'est pas vraiment nouvelle mais n'a jamais été importée officiellement en France (pas plus d'une dizaine d'exemplaires officieux). C'est aujourd'hui chose faite et nous profitons de l'aubaine pour en faire le test complet, ainsi que celui d'un Data disk.



l'écran géant du stade diffuse les grands moments de la partie, avec commentaires bien sûr!



LE MEILLEUR SOFT DU GENRE!

Afin d'éviter les mauvaises suprises, sachez que le programme occupe la bagatelle de 13 Mégas (18 avec le data disk) et qu'il vaut mieux posséder une machine rapide.
Le programme débute par une brève présentation, mélangeant vidéo et images de synthèses (Ça commence fort!) et se décompose en trois parties. La première vous invite à disputer des matchs d'exhibition qui n'ont aucun effet sur les statistiques ni sur la composition des équipes. C'est le mode idéal pour se familiariser avec ce sport méconnu des frenchies. La seconde permet de disputer une saison complète en formant sa propre équipe. A ce propos, la banque de données du programme comprend les 2000 joueurs améri-

UP & DOWN

- ▲ La moindre action est intégralement commentée par le présentateur. Je n'ai jamais vu un programme parler autant! Pire que Moulinex...
- ▲ Une maniabilité excellente, mais qui demande un bon entraînement.
- ▲ Plus d'une trentaine de stades qui sont la réplique exacte de vrais terrains.
- ▲ Une présentation très agréable et des options de "management" très complètes.
- ▼ Le scrolling est très saccadé, y compris sur une bécane rapide.
- ▼ Mis à part le flot de commentaires impressionnants, il n'y a pas d'autre bruit que celui des joueurs! Le public se serait-il endormi?

SA BASEBALL II
MS EXPANSION DISK

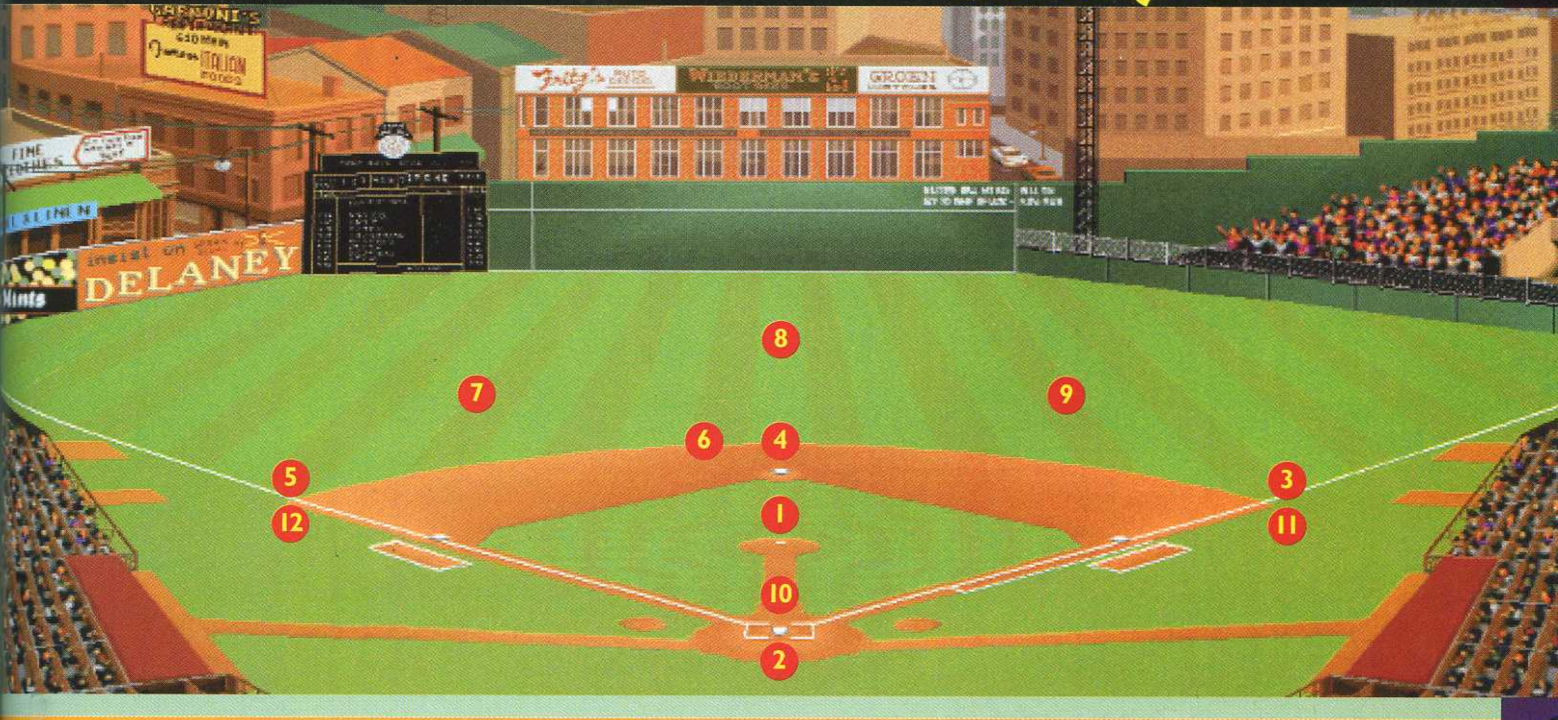


Un point marqué par une équipe donne naissance à de petites séquences vidéo. Malheureusement, leur qualité laisse parfois à désirer.

cains les plus connus, ainsi qu'une cinquantaine d'équipes nationales. Les fanatiques de la gestion s'intéresseront plus particulièrement à l'option de Management. Vous intervenez directement sur la composition de l'équipe en fonction des matchs à venir, prévoyez les rotations des pitchers et des batteurs... vous êtes le grand manitou de votre équipe. Vous pouvez même délaisser totalement le côté arcade, en laissant l'ordinateur s'en charger à votre place. Il existe deux autres options, destinées à la manipulation des aides et à l'étude des statistiques. Vous pouvez connaitre, à n'importe quel moment, toutes les caractéristiques sur un joueur précis ou sur un stade. Dans sa version d'origine, le soft comprend onze terrains qui sont la réplique exacte de stades américains célèbres. Le AL/NL Stadium Expansion disk rajoute vingt-huit nouveaux décors, version 1993. Les graphismes sont superbes, aucun terrain ne se ressemble.

DEFENSE 1- PITCHER 2- CATCHER 3- 1ERE BASE 4- 2EME BASE 5- 3EME BASE 6- SHORTSTOP 7- CHAMP GAUCHE 8- CHAMP CENTRE 9- CHAMP DROIT

ATTAQUE 10- BATTEUR 11- COACH 1ERE BAS 12- COACH 3EME BASE



TONY LA RUSSA BASEBALL II & AL/NL STADIUMS EXPANSION DISK

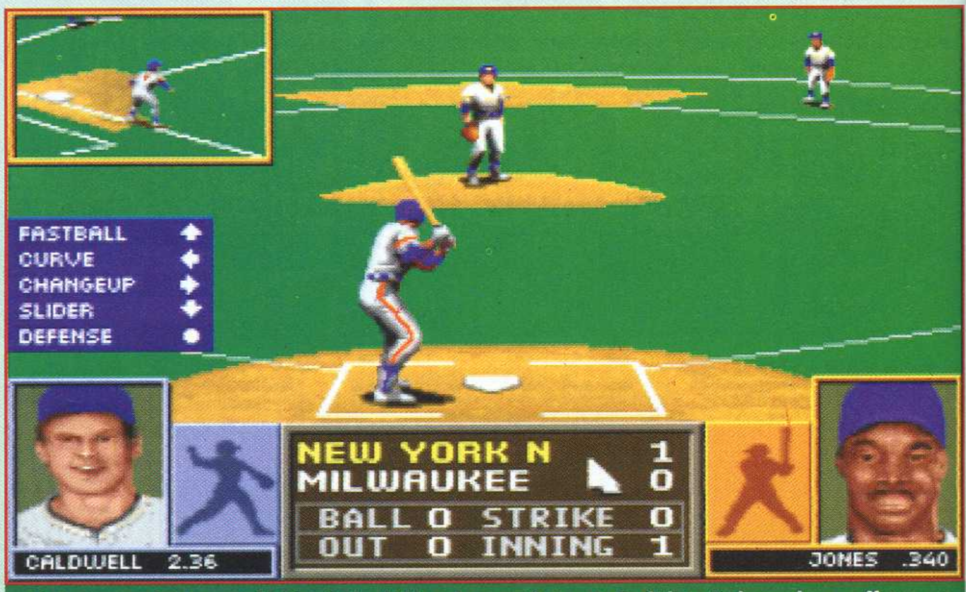
UNE INTERFACE ORIGINALE

Avant de débuter chaque partie, un menu de paramétrage sert à définir les conditions météorologiques voulues, ainsi que le nombre de joueurs (Zéro, un ou deux). Le soft utilise deux vues différentes. La première, un gros plan sur le pitcher et le batteur, permet de régler les effets et de déclencher le tir. De petites fenêtres, placées dans les coins de l'écran, vous indiquent occasionnellement la position des attaquants sur les bases capturées. Lorsque la balle sort du champ de vision, la seconde vue se substitue à la première et vous pouvez voir une portion de terrain des trois quarts haut. Un rond blanc symbolise le point d'impact de la balle, et la flèche du curseur se transforme en un petit numéro indiquant la base sur laquelle sera relancée la balle. Il suffit de déplacer le curseur pour que l'ordinateur sélectionne automatiquement la base la plus proche. Dès lors, vous n'avez plus qu'à presser le bouton pour relancer le bidule dur et rond aux multiples coutures. Si cette interface originale est assez déconcertante, elle s'avère très pratique avec de l'entraînement. Une option scrolling autorise le suivi de la balle, si votre machine le permet, et des séquences vidéos viennent agrémenter le tout. Le système d'aide est fort pratique d'utilisation et accessible à tout moment.

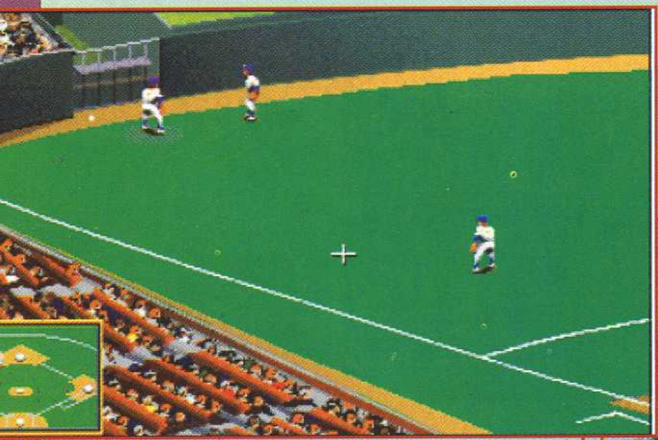
Mais le plus impressionnant reste la synthèse vocale. Avec une carte sonore acceptant les digits, le programme jacte en permanence et commente toute les actions. C'est génial et il faut l'entendre pour le croire. En revanche, les autres bruitages sont pratiquement inexistants, ce qui est fort regrettable.

Malgré tout, Tony La Russia Baseball 2 reste un modèle du genre, avec une banque de données plus que complète en la matière. Un très bon soft!

LORD CASQUE NOIR



Que vous soyiez lanceur (pitcher in English) ou batteur (batter in English too), de nombreux effets sont disponibles à partir de la fenêtre bleue. Il s'agit de bien connaître le joueur que l'on a en face pour mieux cerner ses points faibles et choisir l'effet qui lui posera le plus de difficultés.



Le point d'impact de la balle est matérialisé par un rond blanc. Lorsque celle-ci est entre vos mains, il suffit de déplacer le pointeur dans la direction approximative de la base qui vous intéresse pour que l'ordinateur la sélectionne d'office. Bien que déconcertant au départ, ce procédé s'avère d'une grande ingéniosité!

...qu'une partie ne débute, vous devez en définir les conditions grâce à ce ...au de paramétrage. Ainsi, il est possible de jouer à deux, de diriger une ...e en laissant l'ordinateur disputer les points à votre place et de valider ...des options aussi diverses que le son ou la vitesse de l'animation.





LES REGLES

Une équipe se compose, en règle générale, d'une quinzaine de joueurs, remplaçants inclus. Avant chaque match, l'entraineur établit une liste de pitcher et de batter, composée des meilleurs joueurs de l'équipe dans chacune des spécialités. L'équipe attaquante ne dispose que de trois joueurs sur le terrain: le batteur (10) et les deux coachs (11 & 12). Le pitcher (1) de l'équipe adverse doit lancer la balle vers le batteur sans sortir des limites imposées. S'il n'y parvient pas, l'arbitre le pénalise d'un "ball". Après trois "ball", le pitcher est éjecté du terrain. Il en est de même pour le batteur. Celui-ci dispose de trois essais. Lorsque le lancer du pitcher est correct mais que ce dernier ne parvient pas à toucher la balle, il est pénalisé d'une Strike. Au bout de trois strikes, le batteur est éliminé et il faut sortir trois batteurs pour mettre fin au tour. Si, au contraire, il parvient à frapper la balle et que son coup est valide (il reste dans le tracé du terrain), il doit rejoindre le plus vite possible la première base. Pendant ce temps, les champs (7, 8 et 9) s'occupent de ramasser la balle pour la relancer vers la base avant que le batteur n'y parvienne. Si le batteur pose le pied sur la base après l'arrivée de la balle, il est éliminé. Il sort également si sa frappe est rattrapée avant que la balle ne touche le sol.
En admettant que le batteur réussisse à capturer la première base, un nouveau batteur prend sa place et ça repart pour un tour. Cette fois-ci, le joueur qui squatte la première base (l'ancien batteur), va tenter de se rendre sur la seconde base et le batteur sur la première, et ainsi de suite. L'équipe attaquante marque un point lorsque l'un des batteurs parvient à faire le tour complet en passant par toutes les bases. Bien évidemment, une base ne peut contenir qu'un batteur à la fois. Lorsque que la frappe est surpuissante et que le projectile quitte les limites du terrain (en profondeur), il y a "Home Run". Les batteurs en place marquent alors tous un point et se retirent du terrain (de un point, s'il n'y a aucune base capturée, jusqu'à quatre points dans le cas où il se trouve un attaquant par base plus le batteur venant de tirer).
Mais il existe de nombreux cas particuliers. Prenons l'exemple d'un attaquant A ayant déjà capturé la base 2. Le batteur B en train de tirer, doit, quant à lui, se rendre sur la base 1. Le joueur A va donc tenter de rejoindre la base 3 pendant que l'autre se dirige vers la première. Imaginons maintenant que les défenseurs se saisissent rapidement de la balle et qu'ils la renvoient sur la base 3 avant que le joueur A ne pose le pied dessus; Celui-ci n'a pas d'autre choix que de rebrousser chemin. Mais le défenseur de la base 3 balance la balle vers le défenseur de la base 2. La troisième base est donc à nouveau libre et le joueur A doit faire encore demi-tour.... Pour mettre un terme à ce petit manège, le défenseur qui a la balle quitte sa base et court vers le joueur A pour le toucher. Il est alors éliminé. Mais rien n'empêche le joueur B (que personne ne regarde) de tenter sa chance pour la deuxième base sans se faire griller! De même, si les défenseurs mettent un temps fou à recupérer la boule, le batteur peut passer sur la première base sans marquer d'arrêt, pour directement se rendre sur la deuxième, voire la troisième base (mais c'est très rare).
Les équipes inversent leur rôle lorsque trois batteurs ont été éliminés. Le jeu se décompose en dix rounds de deux tours et le vainqueur.
Les règles comportent quelques subtilités (le débutant peut très bien s'en passer), comme le vol de bases, qui seraient trop longues à expliquer. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous plutôt sur un ouvrage spécialisé.

Le rôle des coatchs est de conseiller le batteur sur la technique à adopter. Dans l'exemple précédent, c'est le coatch qui indique au batteur s'il peut continuer vers la prochaine base.
Après une brève analyse de la position du batteur (trop à droite, vers l'arrière...), le catcher (2) se situant juste derrière indique au pitcher, à l'aide de signes discrets, le type de lancer qui défavoriserait le plus l'adversaire.
Le ShortStop (6) a pour mission d'intercepter les tirs droits et à ras de terre. Il couvre surtout l'angle se situant entre les bases 2 et 3.
Hormis le fait qu'ils doivent être toujours à leur place, les trois défenseurs (3, 4 et 5) placés sur chacune des bases, sont chargés d'intercepter un attaquant "coincé" entre deux de ces bases.
Les champs gauche, centre et droite (7, 8 et 9) sont libres de tout mouvement et récupèrent la balle le plus rapidement possible afin de la relancer vers la base qui risque d'être capturée.



Les graphismes sont splendides! Les réalisateurs du programme ont retranscrit, mètre par mètres, l'architecture des " Ballparks " les plus connus.

EDITEUR : SSI
SUR PC

SPORT — NOTICE VO: 17
18 MO — 1 MO
2 JOUEURS — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
JOUABILITE	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	12

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

84%

TESTÉ SUR 486 DX2-66 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

V FOR VIC



La qualité du graphisme macintosh laisse pantois mais je vous rassure, c'est aussi beau en PC SVGA (version Macintosh).

Après V for Victory Game 2, voici venir tout naturellement V for Victory Game 3. Eh oui, les V for Victory se suivent et ils se ressemblent aussi. Du coup, ne m'en veuillez pas trop si ce test reprend bon nombre de remarques du test Mac et PC de V for Victoru du numéro 36. Trois mois seulement? Eh oui, en fait, après le succès remporté par V for Victory, les auteurs du logiciel ont décidé de continuer sur la lancée, mais au lieu de proposer un data disk, ils proposent, à chaque fois, un "nouveau" VfV comprenant le programme de base agrémenté de missions. Dans ce troisième volet, sous-titré Market-Garden, on trouve 7 nouveaux scénarii dédiés au front hollandais. Il va falloir participer à la plus grande opération de la seconde guerre mondiale ou, au contraire, la contrer suivant le camp dans lequel on se trouve. Côté Anglais, on



On peut voir le terrain d'un coup, d'un seul (version Macintosh).



On peut, à loisir, afficher des hexagones, histoire de se rappeler qu'un war-game, ça peut être moche (version Macintosh).

UP & DOWN

▲ PC ou Macintosh, l'affichage est particulièrement fin.
▲ Les bruitages digitalisés des deux versions sont agréables.
▲ Le système de menu est pratique.
▲ L'option Modem ou Null Modem permettant le jeu à deux connectés est bienvenu.

▼ Le mode d'emploi est particulièrement indigeste pour qui ne manie pas bien la langue anglaise.
▼ Sur PC, il faut être équipé d'un bon moniteur, sinon c'est fin mais flou.
▼ La version Mac non FPU est très lente.
▼ La version Mac Monochrome est peu lisible.

TORY III



Chaque unité est représentée par un carré. Pour la déplacer, il suffit de cliquer dessus et de recliquer à l'endroit souhaité (version PC).



A tout moment, on peut afficher la carte du pays (version PC).

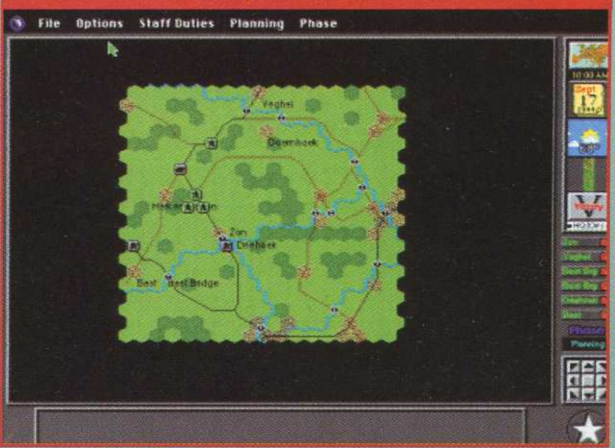
doit ouvrir une brèche dans le front allemand, côté Allemand, il s'agit de retarder la progression britannique par tous les moyens. Digne d'un film à grand spectacle, ce jeu permet de "s'amuser" avec 500 unités regroupant 4 pays. Une fois de plus, on retrouve la même finesse, avec des options prenant ou non la météo en compte. Sur PC, la possibilité de jouer en SVGA permet de profiter d'un affichage extrêmement fin, bien que nécessitant un moniteur de qualité. Détail amusant, les versions PC et Mac sont de deux types, dont une pour machine équipée d'un coprocesseur (soit le FPU sur Mac et le xx87 ou 486 DX sur PC). De plus, la version Mac "bénéficie" d'un mode monochrome peu lisible. Côté son, des digitalisations de qualité sont au rendez-vous sur les deux machines.

Moulinex



On peut zoomer sur une unité en utilisant les boutons situés sur le côté droit de l'écran (version PC).

La vue du terrain complet n'est pas très fine (version PC).



EDITEUR : THREE SIXTY
SUR PC

WARGAME — NOTICE V0:13 — 4 MO — - — 2 JOUEURS — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	09
MUSIQUE	08
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	15
INTERET	13
ORIGINALITÉ	12

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ■

70%

TESTÉ EN MODE SVGA SUR 386 40

EDITEUR : THREE SIXTY
SUR MACINTOSH

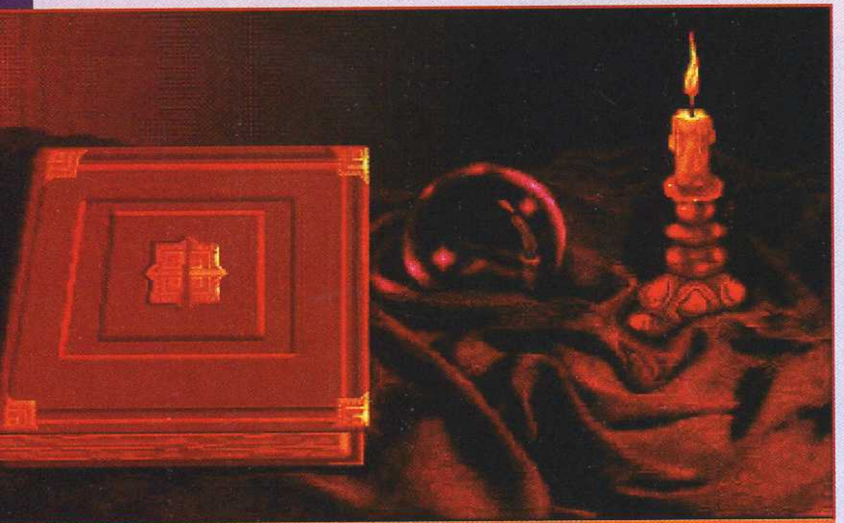
WARGAME — NOTICE V0:13 — 1 OU 2 MO — 2 DISQUETTES — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	09
MUSIQUE	08
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	15
INTERET	13
ORIGINALITÉ	12

MINIMUM :SYSTEM 6.0.5
1 MO RAM MONO,
2 MO RAM COULEUR

70%

ABANDONI



e très belle introduction qui relate les évènements qui précèdent votre arrivée vous plonge, nblée, dans l'ambiance héroïc-fantasy du logiciel



Vifs mais résistants grâce à leur imposante armure, squelettes représentent un gros danger en début de p vous obligeant parfois à fuir éperdument sous peine voir l'un de vos héros trépasser.

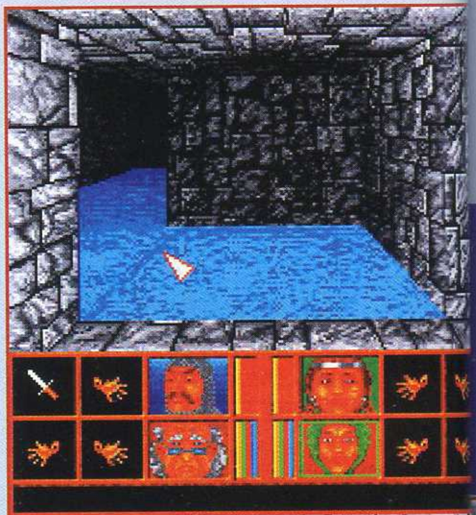
Le néant. Puis une lumière. Des brumes de votre esprit émergent peu à peu des souvenirs. Sur Kalynthia la prospère, planait la menace de Bronagh, prince des ténèbres. Il avait été très délicat de réunir une équipe de mages et de guerriers suffisamment téméraire pour aller défier Branogh et ses légions, au sein même de leur domaine, de sombres et interminables souterrains.
Enfin, après des semaines entières d'exploration et de combats sans merci, votre expédition avait, au terme d'un affrontement épique, triomphé de Bronagh. Votre retour à Kalynthia avait été salué dans la liesse populaire, votre nom devenu légendaire à tout jamais. Le restant de votre vie s'était écoulé tranquillement, loin de tout conflit. Mais pourquoi alors, vous tire-t-on aujourd'hui d'un sommeil éternel pourtant largement mérité? Très vite, les battements de votre coeur s'accélèrent, alors même que l'évidence s'impose à vous: Kalynthia est à nouveau en danger! Si l'Ordre d'Arbitrion vous a ramené à la vie, c'est que quelque chose de terrible se prépare. Autour de vous, vous apercevez vos compagnons s'ébrouer doucement. Dans chacun des regards, on peut lire la même détermination qu'il y a quatre cents ans. Pendugmahle le Tout-Puissant, maléfique géniteur de Bronagh, a décidé de punir personnellement Kalynthia de la mort de celui-ci. Et vous seul pouvez l'arrêter... Voilà le point de départ d'Abandoned Places II (Le retour du père de Branogh qui veut se venger), énième clône de Dungeon Master. Les fanatiques de jeux de rôles ne s'en plaindront pas, les softs de ce type se faisant de plus en plus rares sur Amiga.
Vous y dirigez un groupe composé de quatre aventuriers triés sur le volet. Surprenante constatation, alors que la tendance générale dans les JDR sur micro est à la multiplication des aptitudes et autres professions, le choix est, ici, assez restreint. Guerriers ou mages, sans aucune distinction de race, les personnages disponibles sont assez peu diversifiés. Toutefois,



e toujours, tout commence ici, où vous opérez votre sélection sonnages et répartissez les points d'aptitudes restants parmi aractéristiques.

UP & DOWN

- ▲ La très grande surface de jeu.
- ▲ Les différentes "écoles" de magie.
- ▲ l'ambiance sonore très réussie
- ▼ Ne fonctionne pas sur Kickstart 3.0 et difficilement sur 2.0.
- ▼ Les graphismes "peut mieux faire".





A moins de maîtriser un sort de lévitation, le feu ou l'eau rendent certains passages impraticables pour le groupe

D PLACES II

les magiciens peuvent adhérer à l'une des trois "écoles" disponibles. Les nécromanciens sont particulièrement doués dans les sorts de guérison, à l'instar des clercs de JDR traditionnel, tandis que les conjureurs se sont spécialisés dans les incantations offensives, type boule de feu ou éclair. Enfin, les "voiders" sont à mi-chemin entre les deux classes précédemment citées, mais parvenus à un haut niveau, ce sont eux qui disposent des sorts les plus dévastateurs. Une fois votre sélection effectuée, un click de souris et vous voilà parti pour des heures, des jours, des mois entiers d'exploration, de combats et de résolution d'énigmes. En effet, l'un des principaux atouts d'APII est son extraordinaire amplitude. Jamais encore l'Amiga n'avait accueilli une telle profusion de dédales, de monstres et de passages secrets. De plus, l'action n'est pas confinée aux seuls souterrains, mais vous donne également l'occasion de vous dégourdir la souris en extérieurs, villes ou campagnes. L'interaction est alors, elle aussi, bien meilleure, on sort un peu de la routine un couloir-un monstre-un levier. Ici, lorsque vous arrivez en ville, vous pouvez passer chez un épicier vous réapprovisionner en vivres, ou préférer un détour par le forgeron pour y acquérir moult armes blanches. Les graphismes ont nettement été améliorés depuis le premier épisode, il est vrai assez catastrophique à ce niveau, mais ils n'atteignent pas encore la qualité esthétique d'un Eye of the Beholder II. Côté réalisation, aucune révolution technique à attendre, l'animation des monstres est honnête, sans plus, et le mode de déplacement 3D "case par case" ne surprend plus personne. A l'arrivée, nous sommes là en présence d'un jeu de rôle d'assez bonne qualité, sans grande innovation, mais dont la durée de vie est immense. A noter que si la version qui nous est parvenue était en Anglais ou en Allemand, le logiciel devrait être intégralement traduit avant sa sortie sur le marché français

PiNKY

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

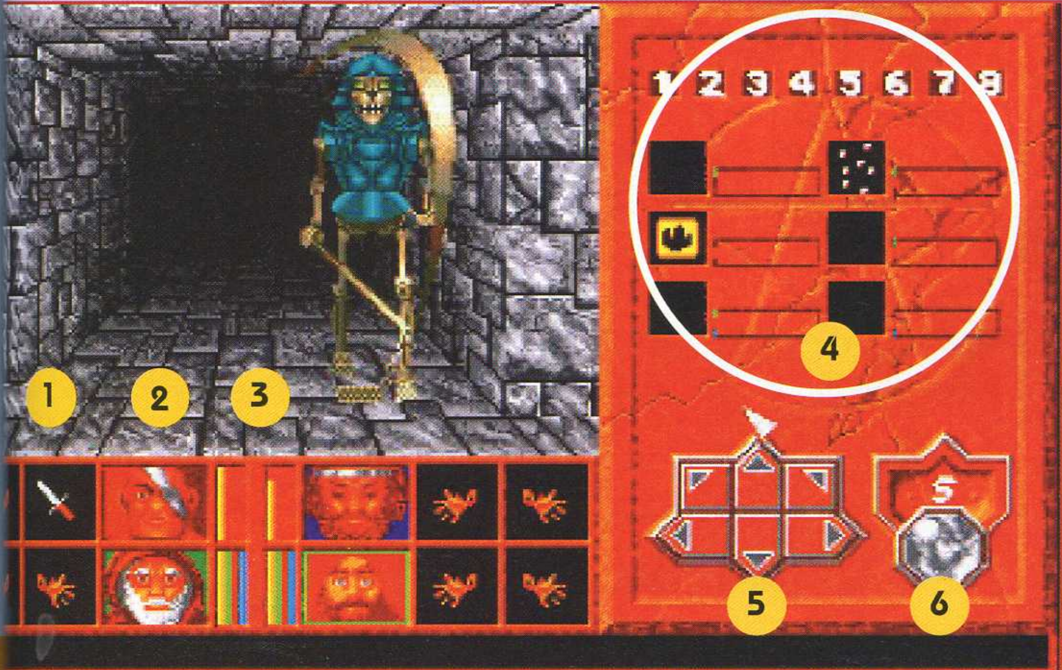


Si vous échouez dans votre quête, un curieux visiteur viendra chercher pour votre dernier voyage.



Grand classique des JDR, des coffres regorgeant d'objets vi vous récompenser après de durs combats, car ils sont généra très bien g

1 Il suffit de placer un objet dans les mains de vos personnages pour qu'il soit opérationnel, prêt à fendre vos ennemis. Si la main est vide, un click droit sur celle-ci déclenche un coup de poing.
2 Les têtes de blaireaux de votre quatuor.
3 Les barres représentent le niveau d'énergie (jauge verte), ainsi que les points de magie (dans chacune des trois disciplines) qui vous restent.
4 Vous préparez puis lancez vos sortilèges depuis cette fenêtre
5 Vous déplacez votre groupe en cliquant sur ces flèches, ou directement dans la fenêtre principale.
6 Opérations de sauvegardes et pause.



EDITEUR : ICE
SUR AMIGA

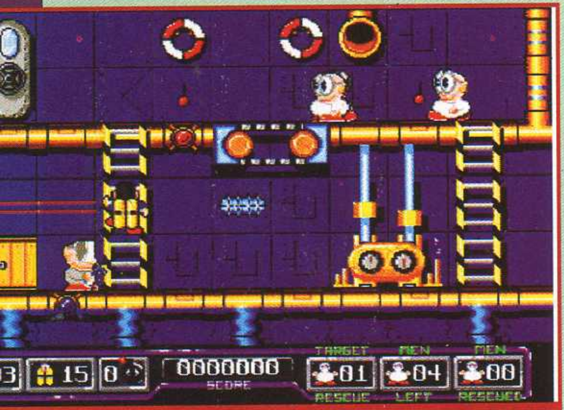
JEU DE ROLE — NOTICE VO — 1 MO — 5 DISQUETTES — 1 JOUEUR — CLAVIER-SOURIS

GRAPHISME	14
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	12

75%

SINK O

Les programmeurs de Zeppelin ont dû passer leurs vacances sur les côtes Bretonnes à l'époque de la marée noire de l'Amococadiz. Voir leurs amies les mouettes se faire mazouter les a traumatisés à vie, ils sont complètement restés bloqués sur cette injustice provoquée par l'homme et ne pensent plus qu'à prévenir les populations des risques que nous font courir les paquebots qui longent nos côtes. Du coup, leurs jeux ne parlent que de catastrophes maritimes et de bateaux qui coulent; Sink or Swim illustre parfaitement cette loi.

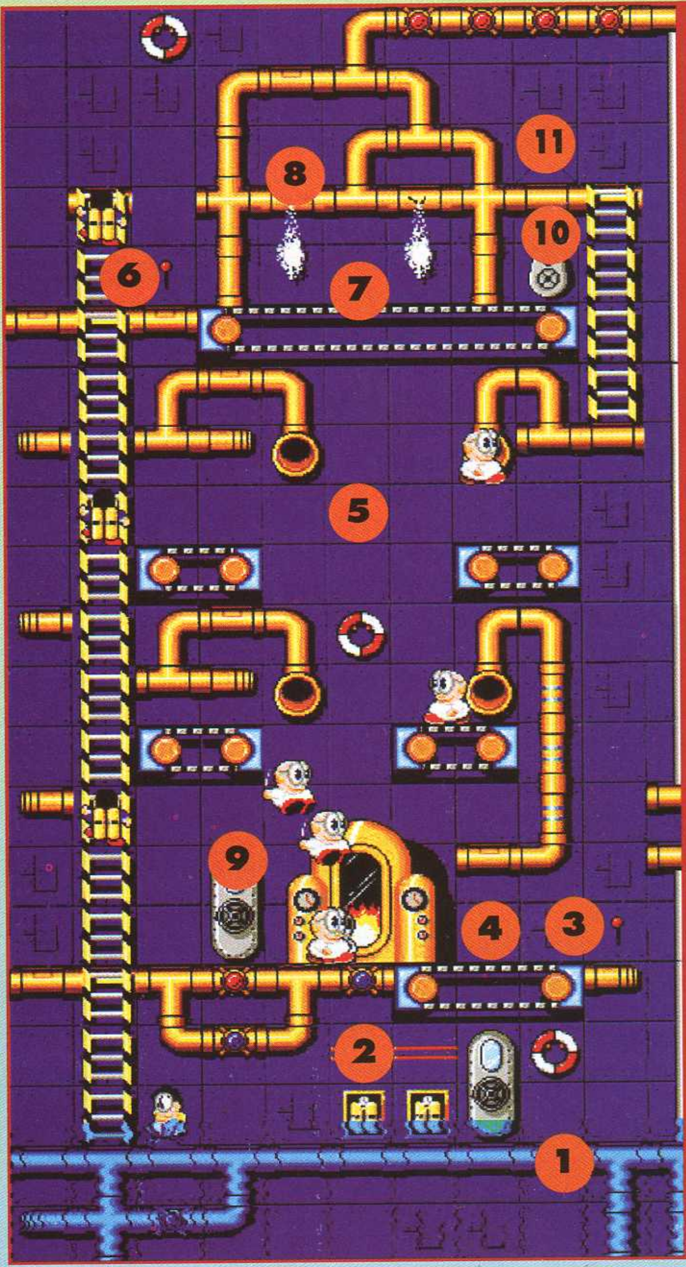


...leau de bord, en bas de l'écran, indique, outre le score et les ...e votre héros, le nombre d'abrutis encore vivants à sauver.

KEVIN CODNER LE SAUVEUR

Le SS Lucifer a frappé violemment un iceberg particulièrement fourbe qui a eu la traîtrise de croiser sa route. Ça n'a pas manqué: le flanc gauche de l'énorme paquebot s'est déchiré, laissant s'engouffrer à vitesse grand V des milliers de litres d'eau glacée propre à transformer n'importe quel humain en glaçon en moins de dix secondes, aussi fiévreux soit-il. Tout l'équipage se précipite alors, affolé, dans les canaux d'évacuation mais, manque de chance, ces derniers les plongent dans des salles encore plus dangereuses où l'eau monte pour les noyer. Il fallait un héros pour intervenir, un roi du film catastrophe, Zeppelin a fait appel à l'incroyable Kevin Codner (jeu de mot terrifiant, plongez dans vos dicos d'anglais et vous verrez que les auteurs de Zeppelin ont dû faire un stage chez Millenium). Kevin s'apprête à traverser les 60 salles remplies de passagers agités et paniqués, qui deviendront bien morts et noyés s'il ne les aide pas.

Trop terrifiés pour entreprendre la moindre action intelligente et sensée, ces membres d'équipage foncent tout droit et vont au plus court, le plus loin possible de l'eau qui monte et les menace déjà. C'est donc à



1 L'eau monte, Kevin Codner doit se dépêcher de régler toutes les machines pour que les crétins puissent atteindre la sortie.
2 En appuyant sur le bouton de feu, Kevin peut sortir les rétrofusées de leurs caissons. Elles se mettront alors à flotter et les abrutis qui les récupéreront pourront s'envoler vers la liberté.
3 Cette manette permet d'inverser le sens de rotation de certains tapis roulants.
4 Les paniqués ne peuvent franchir les tapis s'ils se dirigent vers eux.
5 C'est par ces tuyaux que les tarés sortent et se jettent dans la salle.
6 Autre manette, celle-ci commande le tapis numéro 7.
7 Ce tapis mène vers la sortie numéro 10.
8 Ces fuites de gaz son mortelles pour les paniqués. Kevin doit s'accrocher aux tuyaux pour les boucher.
9 Des sas bloquent certains passages. Kevin peut poser des bombes pour les dégager.
10 Voilà la sortie que les crétins d'abrutis doivent atteindre pour être sauvés.
11 Une fois le nombre minimum d'abrutis à sauver atteint, cette sortie s'ouvre et Kevin peut se rendre au niveau suivant.

UP & DOWN

▲Le principe du jeu, quand on a bien assimilé tous les ingrédients de Sink or Swim, est vraiment marrant et original. L'action est ininterrompue et se transforme rapidement en course contre la montre.

▼Dommage, vraiment, certaines énigmes sont gâchées parce qu'elles demandent une synchronisation trop précise ou parce qu'elles laissent place au hasard.

▼Au niveau technique pur, Sink or Swim n'est pas renversant, les scrollings, notamment, sont assez moyens.

R SWIM

Kevin de leur aménager le chemin jusqu'à la sortie, le plus rapidement possible. Notre héros devra bondir de passerelle en passerelle, courir sur les tapis roulants, manipuler les manivelles, les manettes, les sas, pousser des caisses, boucher des fuites, pour que les sombres trouillards s'en



…in Codner peut lâcher un bateau pneumatique. Les crétins peuvent alors mon… à l'"intérieur et survivre un peu plus longtemps à la montée des eaux, du moins, jusqu'à ce qu'ils atteignent une échelle.

sortent sans encombre. Alors, son rôle de sauveur bien assumé, Kevin se laissera glisser dans une bouche d'évacuation qui le mènera jusqu'à la salle suivante, où il retrouvera d'autres crétins paniqués qu'il devra sauver.

UN PRINCIPE ORIGINAL

Le joueur dirige, au joystick, le personnage de Kevin Codner en le faisant cavaler et sauter dans tous les sens. A l'aide du bouton de tir, il peut aussi actionner différents objets et inter-agir avec les éléments du décor qui, eux-mêmes, inter-agissent sur Kevin et sur les paniqués à sauver. Cela va de la manette qui commande le sens de rotation d'un tapis roulant, à la trappe qui s'ouvre et se ferme en passant par plus complexe: les aimants qui se déplacent horizontalement et permettent de lâcher des caisses (sans mauvais jeu de mot) pour créer des passerelles.Chaque niveau est un mini-jeu de réflexion et de rapidité, où il faut trouver le plus court chemin qui mènera les trouillards en lieu sûr. Les graphismes sont simplistes mais agréables, le maniement du personnage est agréable et ne demande qu'une ridicule poignée de partie pour qu'on s'y habitue. De plus, le principe du jeu, même s'il exploite une formule arcade-réflexion déjà vue dans pas mal de jeux, est original et amusant. Seul problème, le joueur se trouve souvent bloqué à cause de détails débiles et qui vont complètement à l'encontre de ce qui semblait, au départ, dans l'esprit du jeu; des détails liés au mode aléatoire du déplacement des abrutis à sauver, par exemple. Du coup, même si vous avez bien agencé tout le parcours, vous risquerez de perdre si un crétin a décidé de tourner à droite, systématiquement, dès qu'il sera arrivé en haut d'une échelle. C'est le genre de détail bien énervant, crispant, qui donne envie de donner des coups de tronche dans le mur et de bouffer le plafond.Dommage, le jeu perd facilement 10% sur sa note globale et passe de très bon à simplement bon et agréable **SEB.**





Kevin peut manipuler un aimant qui se déplace horizontalem… Ainsi,il peut attirer et déplacer des caisses pour préparer des …mins sans danger aux abrutis de crétins qu'il doit sauve…



EDITEUR : ZEPPELIN PREMIE…

SUR AMIGA

SIMULATEUR — NOTICE VF:10 — - — 2 DISQUETTES — 1 JOUEUR — JOYSTICK

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	1…
INTERET	14
ORIGINALITÉ	16

71%

ENTITY



Regardez-moi cette allure! On dirait Seb lorsqu'il escalade l'immeuble de Joy les jours où l'ascenseur est en panne.



Voilà plus de trois mille ans que Milgram a mis fin au règne maléfique d'Entity. Mais ce sage, connu de tous, a récemment disparu en laissant le message suivant à l'attention de sa fille Anthémis: “Ma chère et tendre enfant, Entity s'est échappé de sa prison de pierre! Ce dévoreur de planètes a déjà sévi en détruisant une planète avoisinante et rien ne peut plus l'arrêter, hormis le Boomerang d'Erinwhé! Tu trouveras cette arme redoutable lorsque tu auras assemblé les cinq cristaux gardés précieusement par les monstres des cinq mondes.
Je me doutais que cela arriverait un jour! J'avais donc pris soin, à l'époque, de cacher les parchemins renfermant le secret de ces cristaux. Retrouve les et sauve le monde de l'infâme Entity! (PS: tu devrais pouvoir obtenir l'aide d'un testeur de Joystick. Ecris leur, ils sont très gentils).

1ER ÉPISODE : ANTHÉMIS DEMANDE DE L'AIDE!

Tout a commencé lorsque j'ai reçu le soft! Une lettre jointe de la belle Anthémis me demandait de l'accompagner et de l'aider à vaincre le terrible Entity. Voilà ce que je lui répondais, quelques heures après: “Ma chère Anthémis, tu peux toujours crever! C'est pas que je sois misogyne, mais moi, les trucs comme ton Entity, ça me fait flipper comme un chien du Bronx. Ne compte donc pas sur moi pour affronter ces tarbas de l'espace, ces enflures de l'univers, ces sales ploucs de la galaxie, ces ringards de martiens, ces extra-terrestres boutonneux et encore moins cet Entity de malheur! Et puis, il paraît que je parle tout le temps et que je ne peux pas m'arrêter. On se ferait tout de suite repérer!

Au fur et à mesure de sa progression, Anthémis découvre des o[...] la dotant de nouveaux pouvoirs. Par exemple, le petit papillon l[...] met de s'envoyer en l'air, l'espace de quelques secondes, et d'atteindre ainsi les plus hautes branches de cet arbre. Mais at[...]tion... plus dure sera la chute!



Les parchemins vous donnent maints indices à prop[...] des sceptres et vous livrent quelques astuces. Avec celui-ci, on apprend qu'Anthémis va devoir coincer la bulle! Super cool, non?



UP & DOWN

- ▲ La transposition de la version Amiga est assez bien réussie. Même graphisme, même animation!
- ▲ Les bruitages, bien qu'un peu stressants, collent parfaitement avec l'action.
- ▲ Les monstres de fin sont carréments splendides et leur taille impressionnante
- ▼ L'action ralentit à mort lorsqu'il y a trop de sprites.
- ▼ La musique est un peu stressante



Les monstres sont les plus beaux qu'il m'ait été donné de voir! On pourrait presque penser (mais on ne le fait pas), que c'est du SVGA! Malheureusement, l'animation n'arrive plus à suivre et cela gâche le plaisir. Mais personne n'est parfait!



Le dernier niveau regorge de pièges en tout genre. De plus, le nombre important de plates-formes en fait un véritable labyrinthe! Mais Anthémis n'a pas dit son dernier mot! (moi, non plus d'ailleurs, je ne peux m'empêcher de parler tout le temps! Mais si je vous emmerde, vous me le dites! Non parce que... blablabla).

En revanche, contacte moi quand tu seras sur place, je te filerai volontiers un coup de main, où tu veux et quand tu veux. En attendant de tes nouvelles (grouille toi, je n'ai pas que ça à faire), bonne chance!".

2EME ÉPISODE : ANTHÉMIS L'ARROGANTE!

La pulpeuse héroïne débute sa quête dans la préhistoire. Armée de simples boules de feu, elle va devoir faire face à de terribles insectes et débusquer les nombreux objets libérant l'accès aux plates-formes supérieures. Sa mission s'avère d'autant plus difficile que cette pauvre poupée n'est pas très souple! Elle ne sait pas doser ses sauts (c'est tout ou rien) et elle tombe à côté des plates-formes. Mais la petite est courageuse et elle se prépare à affronter le gardien du premier cristal! Ce scélérat n'est autre qu'un dynosaure de taille plus qu'impressionnante! Malgré un ralentissement de l'animation (sûrement dû à une légère hésitation de la part d'Entity), c'est l'un des plus gros Boss que j'ai eu l'occasion de voir! Vraiment superbe.

Le deuxième monde vous entraîne sur les hauteurs des montagnes. De nouveaux monstres vous attendent de pied ferme et vous n'êtes pas au bout de vos peines! Heureusement, vous pouvez ramasser plusieurs sortes d'armes (laser, triple tir, éclair...), vous téléporter grâce aux portes de Tessor, retrouver de lénergie, ou encore voler pendant un bref instant.

3EME ÉPISODE : ANTHÉMIS S'ENNUIE!

Malgré toutes ces qualités, Entity ne parvient pas à égaler ses meilleurs concurrents. Pimo, l'action est beaucoup trop répétitive et devient lassante. De plus, la maniabilité d'Anthémis ne permet pas d'éviter tous les projectiles, à moins de consacrer deux minutes par monstre! Entity reste, malgré, tout un bon jeu, qui s'éloigne un peu du "genre console".

LORD CASQUE TOUT NEUF

Ce Boss de fin se compose de deux parties aussi coriaces l'une que l'autre.



Avouez tout de même que côté graphisme, ça jette un maximum! Ce dynosaure est animé de la tête aux pieds. Grimpez à l'arbre et foutez-lui une grosse claque dans la tronche! Ça devrait le calmer un peu... Quoique!



EDITEUR : LORICIEL
SUR PC

PLATE-FORME — NOTICE VF:14
9MO — 640 KO
1 JOUEUR — CLAVIER

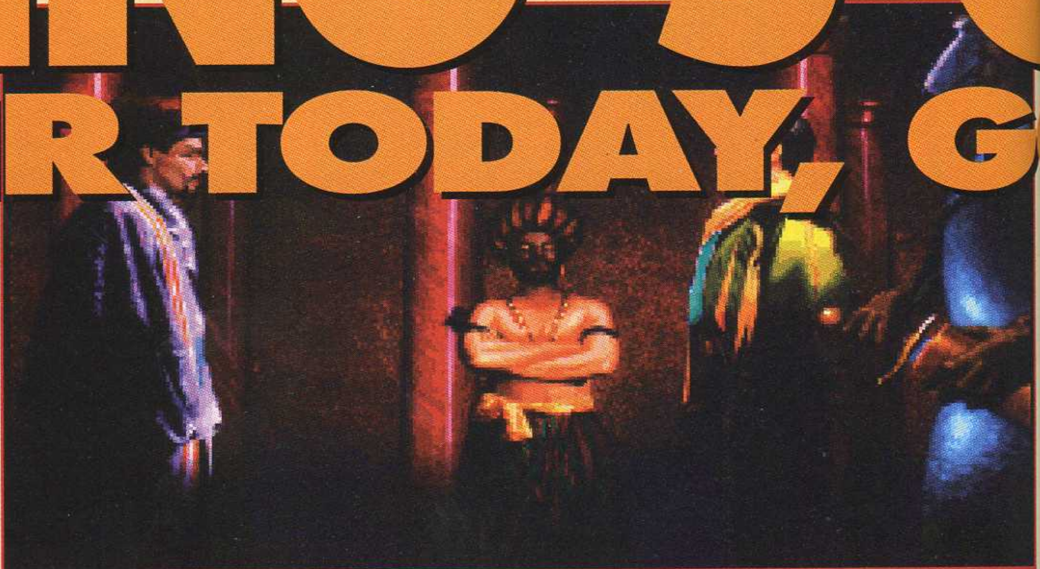
GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	12
INTERET	14
ORIGINALITÉ	11

- ■ S.BLASTER
- ❒ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❒ SOUND SOURCE
- ❒ COVOX
- ❒ PRO AUDIO
- ❒ SPECTRUM

- EGA ❒
- VGA ■
- SVGA ❒

77%

KING'S Q
HEIR TODAY, G



A peine arrivé sur l'Ile de la Couronne, Alexandre apprend avec stupeur que Cassima est promise au Vizir. Snif...

Après l'accueil triomphal que lui ont fait les possesseurs de PC, King's Quest VI arrive sur Mac entouré d'un aura plutôt bon. Une somptueuse présentation sous Quick Time (fourni), un déroulement non-linéaire, de fabuleux graphismes et une fantastique bande-son. On reconnaît indéniablement la "patte" Sierra.

UN CONTE DE FÉE SUR MICRO !

Comme dans le troisième volet de la série, vous incarnez, cette fois, le beau et jeune fils du Roi Graham de Daventry, Alexandre. Celui–ci se languit depuis que sa belle, la princesse Cassima, s'en est allée dans son pays, la Contrée des Iles Vertes, située bien au-delà des mers connues. Après avoir vu la Belle dans son miroir magique, Alexandre décide d'aller la retrouver en navigant d'après les étoiles dont il avait eu la vision. Mais alors qu'il touche terre, une tempête fait rage et il échoue, tout seul, ayant perdu navire et équipage, sur une plage. Le hasard est heureux puisqu'il a effectivement échoué sur l'Ile de la Couronne, l'une des îles de la Contrée Verte. Mais tout ne va pas bien, même dans le meilleur des mondes et il l'apprend, au cours d'une visite au Vizir, le mariage imminent de la Princesse avec ce même Vizir. Alexandre ne descend pas de Graham pour rien et il décide de tout faire pour empêcher ce mariage arrangé/forcé.

UN PARC D'ATTRACTIONS À THEME

La Contrée des Iles Vertes est, en fait, un archipel composé de plus ou moins quatre îles (par la suite, on apprendra qu'il en existe une autre, bien cachée et bien mystérieuse): l'Ile de la Couronne à l'ambiance Mille et Unes Nuits, l'Ile des Merveilles où il ne manque plus qu'Alice, l'Ile de la Bête, bien impénétrable, et l'Ile de la Montagne Sacrée, plutôt greco-romaine. On se croirait dans un parc d'attractions à thème (hem). Ce procédé d'îles est intéressant

Grâce à la carte magique, vous pourrez aller d'île en île pour trouver le moyen d'empêcher le mariage de Cassima et du Vizir.



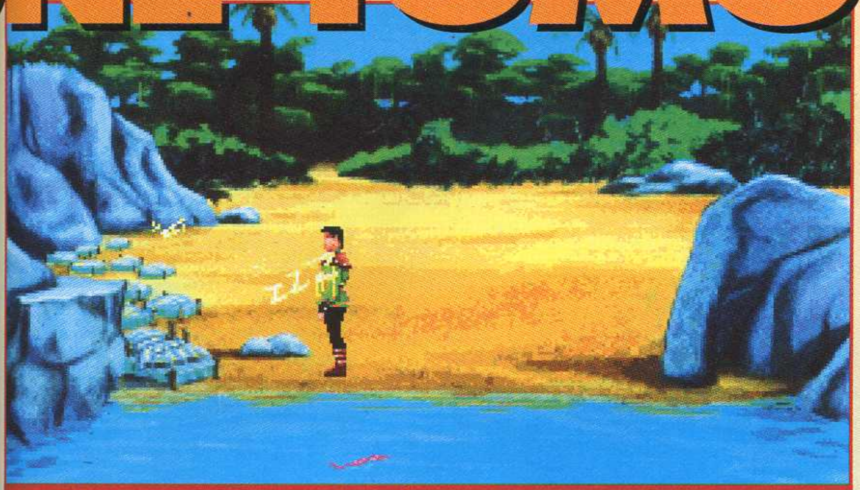


Le responsable du ferry, désormais au chômage technique, se fera un immense plaisir de discuter avec vous.

UP & DOWN

- ▲ La présentation sous Quick Time est renversante.
- ▲ La bande sonore est magnifique.
- ▲ Les graphismes sont fabuleux.
- ▲ C'est un Sierra!
- ▼ ????????

QUEST VI
NE TOMORROW



Sur l'Ile des Merveilles, vous devez déjouer les sens de cinq nains avant de pouvoir rencontrer les personnages les plus pittoresques: une huître avec une rage de dents, un ver de livre, une veuve noire...

puisqu'il permet une relative liberté. Il s'agit, généralement, de découvrir un objet sur une île pour l'utiliser sur une autre. King's Quest VI comporte de nombreuses références aux mythes, légendes et contes de fée. Vous affronterez un Minotaure dans son propre labyrinthe, essaierez de trouver une Belle pour la Bête, etc. C'est d'ailleurs l'un des rares jeux Sierra à ne pas être complètement linéaire, environ 50% du jeu est "facultatif". Même si vous avez "fini" le jeu et réuni Alexandre et Cassima, vous pouvez le recommencer à loisir pour essayer d'améliorer votre "score".
Même si King's Quest VI n'exploite pas à fond les capacités du Mac (il est vrai que ce n'est qu'une "adaptation" et non un jeu dédié), ce jeu, comme toujours avec Sierra, est magnifique, somptueux, fantastique, génial... D'ailleurs, j'en reste coi...et je pense que vous le serez aussi.

CALOR



Malgré son aspect accueillant et paisible, l'Ile de la Bête vous posera des problèmes dès votre arrivée.





EDITEUR : SIERRA

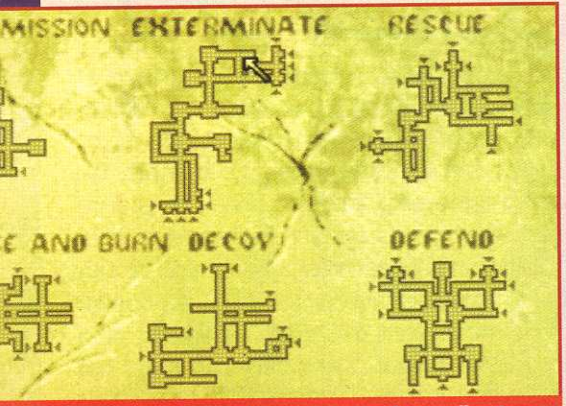
SUR MACINTOSH

AVENTURE	NOTICE VO:16	GRAPHISME 17
		BRUITAGE 15
		MUSIQUE 16
25 MO	4 MO	ANIMATION 16
		ERGONOMIE 17
		INTERET 19
1 JOUEUR	SOURIS-CLAVIER	ORIGINALITÉ 13

MINIMUM : MAC, SYSTEME 7
TESTE SUR QUADRA 950

85%

SPACE



s maps au programme pour les missions traditionnelles Space lk. Choisissez bien votre carte et lancez-vous dans la mission!

L'Empereur a maintenant le contrôle sur presque toute la galaxie. Nous sommes en l'an 25XX. Gloire à l'Empereur! Si la paix règne dans tous l'empire, ce n'est, en fait, qu'une apparence et les Space Marines le savent! Qui sont les Space Marines? La question est pertinente et pleine de bon sens! Les Space Marines sont les troupes d'élite de l'armée impériale. Vêtus d'armures de pouvoir et armés avec tout un arsenal sélectionné par l'Empereur lui-même, gloire à l'Empereur! les Marines sont une troupe de choc, la crème des crèmes. Et vous, en tant que Capitaine Impérial du Dark Angel Chapter, un groupe de Space Marines bien déterminé, vous irez à la rencontre même de ce fléau de l'Empire!

FIGHT WITH HONOUR! YOU'RE A MARINES PAL!

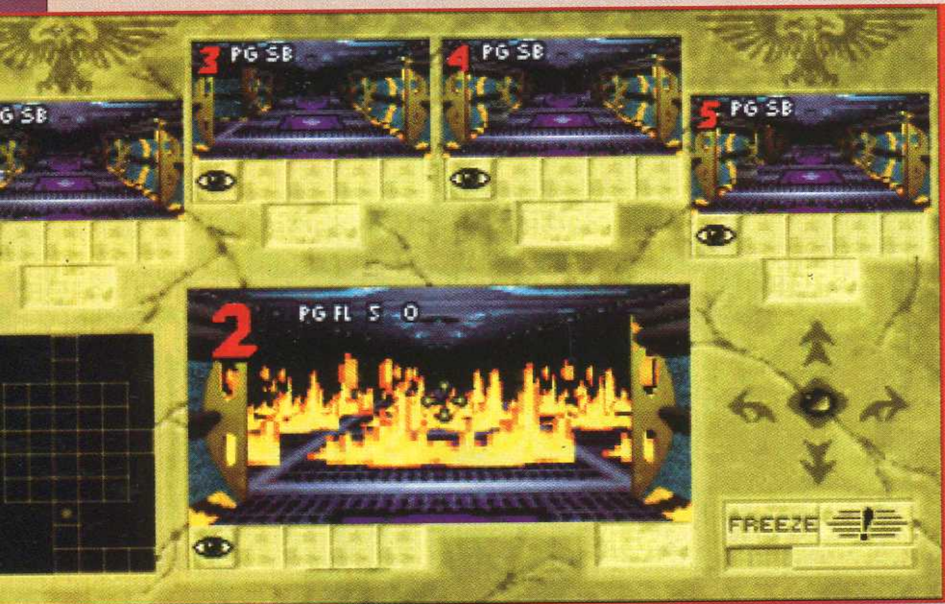
Le malaise de l'Empire porte un nom précis: les genestealers, traduisez les voleurs de gènes! Ces aliens, tout droit sortis des films de Cameron ou de Ridley Scott ont, pour se reproduire, l'habitude d'inséminer de façon peu orthodoxe, certes, mais tout à fait naturelle (et hop! sans les mains!) toute créature, dont les humains, et dont nos braves Space Marines. Les Space Marines n'ayant aucune envie de servir de maman, et l'Empereur n'ayant aucune envie de voir ses fidèles se transformer en porteur d'aliens, il a été décidé que tous les



Genestealers devraient être purement et simplement éliminés. Comme l'a dit Attila "la violence est justifiée lorsqu'elle est au service de l'humanité toute entière", et là, c'est le cas! On admire, ici, la parenthèse culturelle et l'on peut applaudir bien fort.

PRENDS ÇA! SALE ALIEN À QUATRE BRAS!

Mieux que tout, vous irez dénicher les aliens dans leur propre nid! Dans des épaves de vaisseau ou de bases, des hulks, ou même plus, des space hulks! Diantre, c'est le titre du jeu! Quel zhazard! Votre rôle à vous, joueur d'élite et fervent partisan de l'Empereur, gloire à l'Empereur! est de guider votre ou vos équipes de Space Marines dans ces dédales inhospitaliers pour y réaliser diverses missions du "tuez tout ce qui bouge" au "retrouvez cet objet" en passant par "fuyez! fuyez! par ce chemin là, le petit tout à l'opposé sur la carte sinon ce n'est pas drôle". Comme quoi, il y aura toujours de l'action. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à superviser l'opération et à guider les Space Marines, un peu comme Gorman guide la troupe d'Apone dans Aliens. Pour que vous puissiez visualiser l'action, chaque Sapce Marine est équipé d'une petite caméra qui vous permet de suivre, en détail, les événements. Et comme un squad (une escouade) se compose de cinq marines, vous aurez à votre disposition cinq caméras! Et comme vous pouvez aussi jouer avec deux squads, vous pourrez donc avoir dix caméras! On se croirait dans le film Aliens!



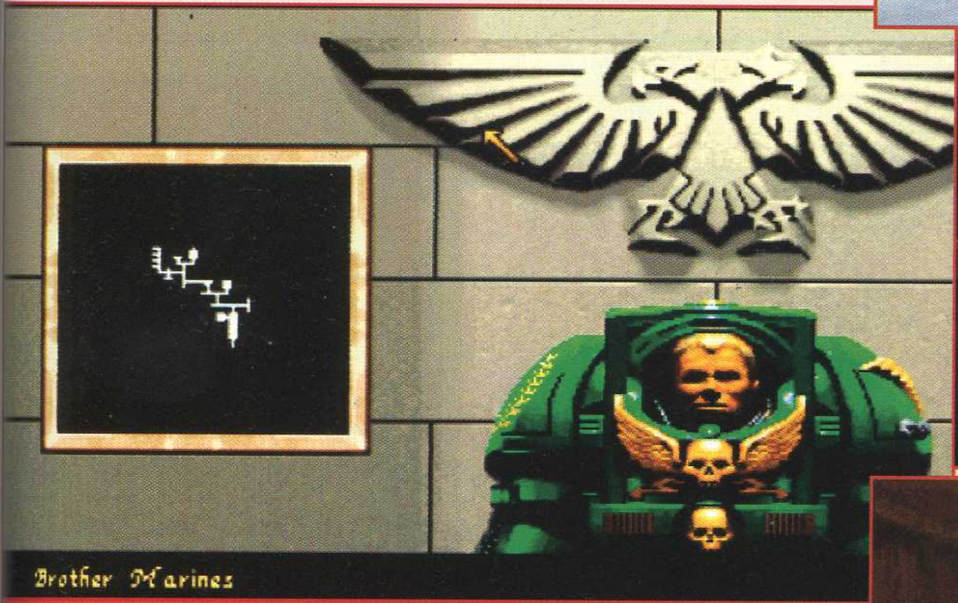
Un coup de lance-flammes, l'une des armes des marines et les genestealers disparaissent en un clin d'oeil de la section. Méfiance tout de même, les munitions sont limitées!

UP & DOWN

- ▲ Les règles du jeu de plateau sont très bien reprises.
- ▲ Des sons et des graphismes géniaux.
- ▲ Une ambiance unique, très Space Hulk.
- ▼ Dommage qu'il n'y ait pas les règles psy (détail).

HULK





Le briefing avec des voix digit sublimes. Une ambiance unique, surtout si vous jouez dans la nuit, seul devant votre PC. Gloire à l'Empereur!









DRAKE! VASQUEZ! WE ARE LEAVING!

Les caméras sont réparties comme suit: une principale, au centre de l'écran, à partir de laquelle il vous est possible de faire feu et de vous déplacer, et quatre secondaires, grâce auxquelles vous pouvez tirer mais non pas bouger. Un simple clique entre caméra secondaire et caméra principale vous permet d'intervertir les fenêtres et de passer ainsi d'un marines à un autre.

L'un des points forts de Space Hulk, c'est qu'il oblige le joueur à jouer vite. Comme dans la version plateau du jeu, les tours du joueur Marines sont en temps limité. Ce manque de temps a pour résultat de vous faire stresser à mort, surtout lorsque des stealers sont dans le coin! Mais, avec le mode d'écran en caméra, il devient difficile de faire bouger tous vos personnages simultanément. C'est pour cette raison qu'il vous est possible de passer en carte stratégie à n'importe quel moment de la partie. Avant de passer sur cette carte, songez à geler le temps (freeze time) de façon à avoir un minimum de temps pour "programmer" vos marines. Attention, le freeze time est en temps limité! Ce n'est qu'une

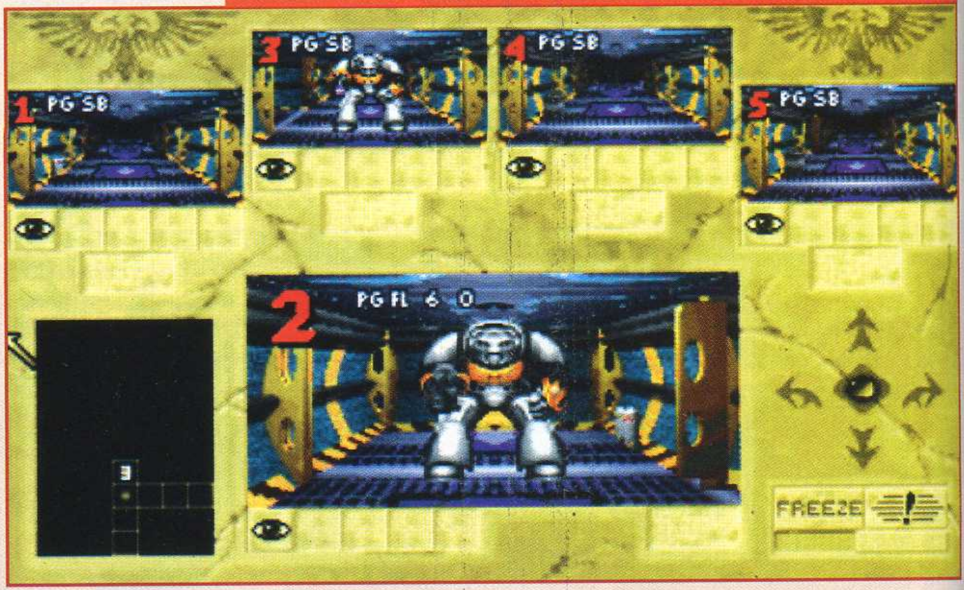


Un genestealer approche! Faites feu en cliquant sur le genestealer! Ou bien utilisez votre lance-flammes. Si vous avez les lightning claws, les griffes de combat, le corps à corps est tout à fait envisageable!

Des images de l'intro ou les Marines à l'oeuvre! Un travail détonnant et, en plus, c'est hyper beau! Un coup de chapeau pour Electronic Arts.

SPACE HULK

Votre beau Space Marine dans son armure de combat. Son arme de poing, le storm bolter et son arme de corps à corps, le power glove. Attention, évitez un maximum les rencontres corps à corps avec les stealers, ils sont trois fois plus forts que vous!



pause partielle. Si vous attendez de trop, votre temps de freeze sera écoulé et le jeu reprendra sans que vous puissiez l'arrêter. De plus, il n'y a qu'un seul moyen pour récupérer du freeeze time: jouer en temps réel. Plus vous jouez en temps réel, c'est-à-dire sans freeze, plus vous récupérez de temps pour le freeze. Gloire à l'Empereur!

JE SUJS UN MARINES ET J'OBÉIS À L'EMPEREUR!

Programmer un Marines, cela veut dire lui donner une succession d'ordres qu'il exécutera sans que vous ayez besoin de faire quoi que ce soit. Contrairement au jeu de plateau, les aliens bougeront en simultané. C'est-à-dire qu'il vous faudra prévoir un minimum ce que peut faire l'adversaire! Les instructions que vous donnerez pourront être des ordres de mouvements, mais aussi des actions comme tirer ou bien ouvrir une porte. Même si peu de marines ouvrent les portes, ils les défoncent, la commande peut être utile. Vous donnerez, de la sorte, vos instructions aux cinq marines puis vous reviendrez en temps réel pour que ceux-ci exécutent ce que vous demandez. Gardez la vue carte stratégique ou bien la vue caméra, c'est à vous de décider ici, puisque les deux vues sont disponibles.

e de votre squad avec, en abréviation, les armes de l'équipe.



TUER DE L'ALIENS, C'EST LE PAIN QUOTIDIEN DU MARINES!

Space Hulk vous propose trois modes de jeux, d'entrée. L'entraînement, indispensable au début, les modules Space Hulk et une campagne Deathwing (le même nom qu'une des boîtes supplément du jeu de plateau). Le mode entraînement vous permettra de vous familiariser avec les instructions et différents niveaux de difficulté vous seront proposés. Les plateaux Space Hulk sont, en fait, une série de missions typiques aux objectifs variés. Elles constituent sans doute les meilleures missions de jeu. La campagne, pour sa part, est une succession de missions de difficulté croissante. Si les premières sont hyper faciles, les choses se corsent très vite. Dommage qu'il n'y ait pas de sauvegarde possible...

Bref, de quoi faire pour vos tendres marines! Le jeu Space Hulk PC a aussi le bon goût de reprendre, d'entrée, le supplément

SPACE HULK SUR UN PLATEAU D'ARGENT!

Peut-être ne le savez-vous pas, mais Space Hulk, c'est tout d'abord un jeu de plateau de Games Workshop. Dans une volumineuse boîte de carton, vous trouverez une trentaine de figurines plastiques d'aliens et une dizaine de marines. Pour composer vos cartes, vous aurez à votre disposition toute une série de morceaux de cartons rigides de très bonne qualité, qui vous permettront de réaliser des espèces de puzzles qui formeront vos cartes. Après avoir assimilé les règles (très bien reprises dans la version PC, entre autre, avec l'overwatch) vous pourrez commencer les missions proposées. Si d'autres missions vous tentent, un supplément spécial campagne est paru avec, à l'intérieur, trois vastes campagnes dont la Necromunda (toutes sont parues dans des numéros de White Dwarf). Enfin, vous trouverez les suppléments Deathwing et Genestealer, le dernier étant le meilleur puisqu'il apporte au jeu les règles psy. Cela veut dire que vous pourrez utiliser de la magie dans Space Hulk! Reste enfin une boîte de figurines métal disponible, la Terminator Squad que Citadel a sorti pour le jeu.

Vous savez tout, alors, si vous avez aimé le jeu micro, précipitez-vous vite sur le jeu de plateau!



Deathwing. Cela se traduit par la présence de nouvelles armes comme l'Assault Cannon, les Lighting Claws, le Thunder Hammer et le Storm Shield. Dommage qu'il n'y ait pas le supplément Genesstealer qui introduit les combats psy... Mais c'est peut-être pour plus tard, du moins espérons le.

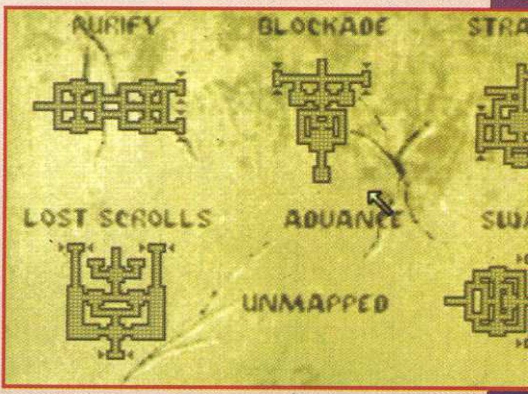
UNE AMBIANCE ALIENISTIQUE!

L'adaptation d'un jeu de plateau en micro pose parfois des problèmes, il faut bien l'avouer. Cependant, Electronic Arts s'en sort avec tous les honneurs. Le premier point en faveur de ce Space Hulk vient des sons. Testé avec une "simple" soud balster pro, le résultat est étonnant. Tout le briefing est en digit vocales "Brothers Marines...". En cours de jeu aussi, entre les hurlements et les différents bruits étranges que peut rendre un bon hulk, vous entendrez vos marines crier "eat this!", "burn!" ou bien "fight with honour!". La réalisation au niveau sonore est fantastique. Que donnerait une version sur CD Rom? L'animation maintenant. Même si ce n'est pas du plein écran, il s'agit néanmoins de cinq fenêtres de visualisation qui peuvent toutes être animées simultanément. L'animation est un peu comme celle d'un Spears of Destiny ou un Ultima Underworld, en un peu moins fluide (même sur un DX66). Mais au lieu d'un écran, il y en a cinq! C'est du cinéma! Pour ce qui est des graphismes, c'est un festival de détails qui vient faire, de chaque niveau, un régal pour la vue, surtout pour le joueur déjà faliliarisé avec le jeu de plateau. Les commandes sont à la fois simples et complètes et, malgré la tendance que l'on peut avoir à paniquer, l'ergonomie est totale. Une très belle adaptation et un jeu génial sur lequel on passe de très longues heures. A quand les data disques?

T.S.R.

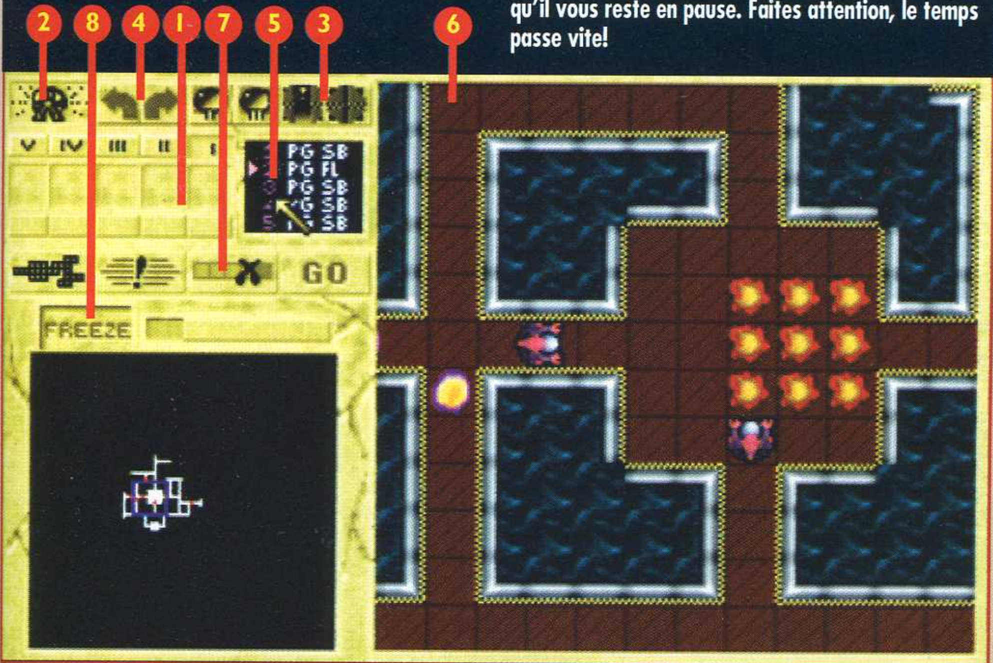


L'un des objectifs de la campagne: détruire cette statue. Ensuite, une pléthore de genestealers se précipitera sur vo[...] Bonne chance.



ORDONNEZ, VOUS SEREZ OBEI!

1. Dans cet encart, sont répertoriés les mouvements de vos marines. Il n'est pas possible de tout faire, les mouvements sont limités en nombre!
2. Choisissez avec ou sans overwatch! L'overwatch, c'est l'état d'alerte du marines, il tire sur tout ce qui bouge! Lorsqu'un marines est arrêté, n'oubliez pas l'overwatch!
3. Choisissez de lui faire ouvrir ou fermer une porte!
4. Un quart de tour à gauche ou à droite pour mieux se réorienter?
5. La liste de votre squad avec, en abréviation, les armes de l'équipe.
6. La carte stratégique pour suivre les mouvements. Vous pouvez conserver cette vue qui vous permet de mieux visualiser les évènements.
7. Annulez les ordres donnés.
8. Freeze time avec, en dessous, la barre du temps qu'il vous reste en pause. Faites attention, le temps passe vite!



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SUR PC

ACTION/STRATEGIE — NOTICE VO — 8,5 MO — 240 KO EMS — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	17
MUSIQUE	13
ANIMATION	17
ERGONOMIE	14
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ☐ AD LIB
- ☐ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ☐ VGA ■ SVGA ☐

87%

TESTÉ SUR 486 DX2-66 EN MOD[E] VGA AVEC UNE CART[E] SONORE SOUND BLASTER PR[O]

NICK

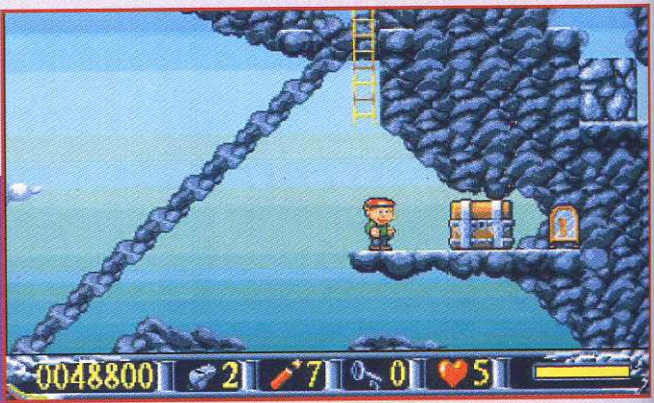


Ce sacré Nicky revient en force pour sauver le monde. Mais Nicky n'est pas fou! Il en a suffisamment bavé dans le premier épisode pour revenir bêtement se faire dilapider dans cette suite meurtrière. Non, Nicky est de retour mais accompagné, cette fois-ci, de sa fidèle compagne: L'Oie Blanche. Bien décidé à réitérer son exploit de la dernière fois, le voici parti, sans attendre, à l'encontre des forces du mal. Décidément, ce petit homme n'a peur de rien!

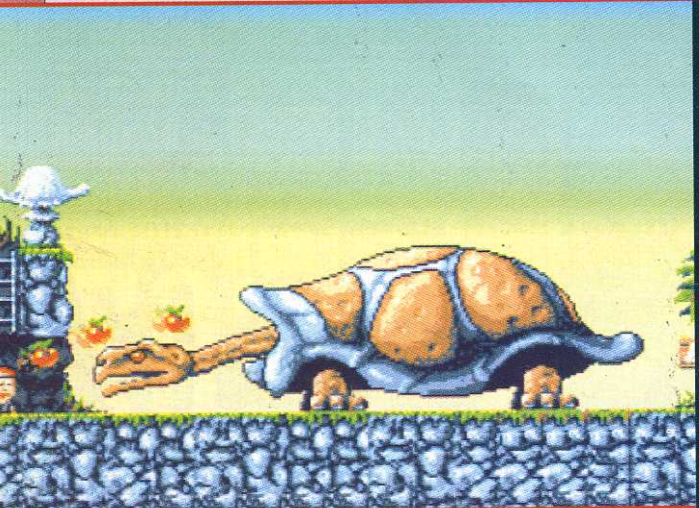
UN JEU RICHE EN ASTUCES...

Nicky débute son aventure dans le monde de la forêt avec, pour seules armes, de petites boules vertes peu efficaces. Mais qu'à cela ne tienne, notre héros entame sa course folle, escalade maintes plates-formes et tente de débusquer les passages secrets, pour obtenir des dizaines de bonus plus gratifiants les uns que les autres. Tout compte fait, ce n'est peut être pas aussi simple que ça en a l'air! Les tableaux font plusieurs dizaines d'écran de haut et de large et vous n'avez pas d'autre choix que d'en explorer le moindre recoin, afin d'acquérir les objets nécessaires à la suite de l'aventure. Par exemple, vous ne pouvez déboucher sur un tunnel qu'après avoir déniché un bâton de dynamite.

Parmi l'ensemble des bonus que vous récoltez, huit sont particulièrement intéressants: le ressort propulse Nicky sur plusieurs mètres de haut, l'armure le protège pendant une vingtaine de secondes, la trousse de secours lui redonne des forces, les rondins de bois permettent la construction d'un pont provisoire et les loupes vous indiquent l'emplacement des grottes secrètes. Les trois autres items peuvent être stockés dans les cases situées en bas de l'écran. Il s'agit des clés pour ouvrir les portes, des sifflets à ultra-sons pour faire tout péter, y compris les blocs de pierre en suspension et des bâtons de dynamite. N'oubliez pas de faire vos provisions et ne dépensez pas vos bombes à tort et à travers!



Le premier stage des nuages représente un immense bateau bourré de pièges et de monstres balaises. La coque est un gros rocher et les voiles sont consituées de petits nuages. Quel romantisme!



DEUX BOSS DE FIN

Avouez que côté graphisme, ça jette un max!



Y 2



Il existe deux méthodes pour faire tomber les bonus: sauter un fou pendant des heures ou utiliser l'un de vos sifflets à ult C'est à vous de voir!



Le dernier niveau vous lance un défi d'envergure. Parviendrez-vous à en venir à bout? Je n'en doute pas une seule seconde... quoique... Les antagonistes sont en nombre conséquent et le nombre de mécanismes à endencher est phénoménal. Pour corser le tout, vous devrez emprunter des dizaines de pods de téléportation et vous vous perdrez tout le temps, éhéh! Tant mieux!! Le code de sauvegarde vous sera très utile.



les coffres sont généralement planqués dans les grottes. Si c d'entre eux renferment des trésors de bonus, d'autres vous sent à la gueule. Méfiance!

Bien entendu, de nombreuses armes habilement dissimulées (surtout celle en bas à droite!) incrémentent votre puissance de feu et vous dotent de tout un tas de trucs bizarres. Vous pourrez balancer, entre autres, des tomates, des ballons de foot, des girafes, des tanks Sherman et des buildings de 300 étages sans ascenseur (ça c'est chiant!)

Dans les stages plus avancés, ce sont des adversaires de plus en plus coriaces, mais aussi de plus en plus drôles qui viendront vous pourrir la vie... Plus d'une quarantaine de personnages aux graphismes géniaux se morphent en nains lorsqu'on leur tire dessus où se précipitent sur vous dès votre passage. Comme je vous l'expliquais au début, vous pourrez même monter sur votre oie favorite (elle se repose dans un oeuf en verre) et vous envoyer en l'air! Super, non?

Le jeu se décompose en huit mondes de quatre styles graphiques: la forêt, la jungle,

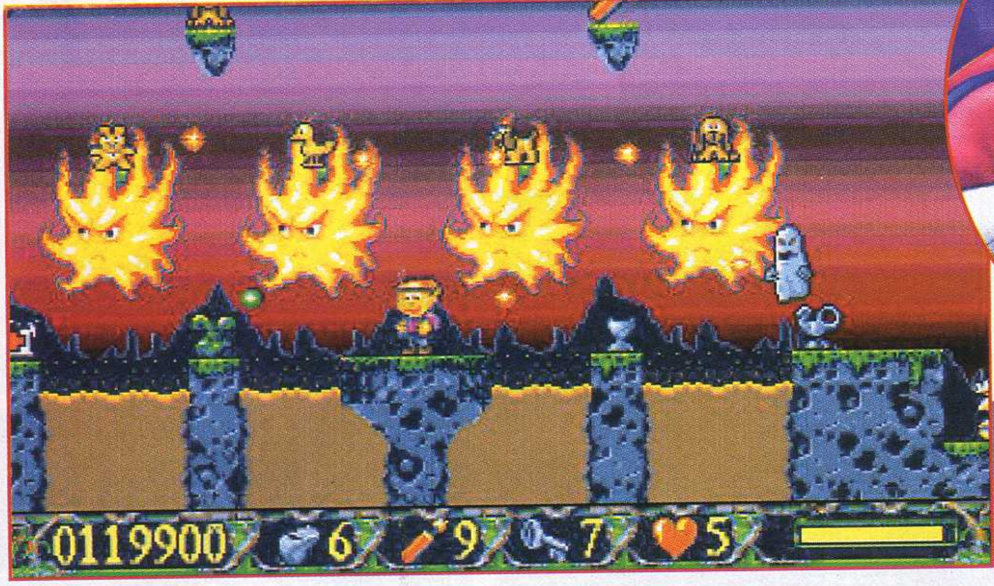


Ce niveau comprend une multitude d'échelles enfermées dans des blocs de glaces. Pour les déplier, rien de plus sim déposez un bâton de dynamite juste à côté et le tour est joué.

UP & DOWN

- ▲ Un nouveau personnage fait son apparition dans le monde de Nicky. Désormais, il peut monter sur le dos de son amie, L'oie blanche, et survoler un tableau très facilement.
- ▲ Les astuces sont nombreuses et pas toutes faciles à résoudre
- ▲ Les musiques sont charmantes, bien qu'un peu répétitives.
- ▼ Les dégradés de fond ne sont pas super et les graphismes de certains tableaux ont un air étrange de déjà-vu.
- ▼ L'animation ralentit à mort lors de la présence de nombreux sprites.

NICKY 2 (suite)





La taille de certains sprites est impressionnante mais l'animation ralentit à mort. Je vous signale tout de même que le programme fonctionne à sa vitesse normale sur 1200, à la différence près qu'il ne ralentit jamais. Bon plan!

le volcan et le nuage. Chacun des ces endroits propose des caractéristiques qui lui sont propres et vous n'avez pas fini de sauter dans tous les sens.

ET LA TECHNIQUE DANS TOUT ÇA?

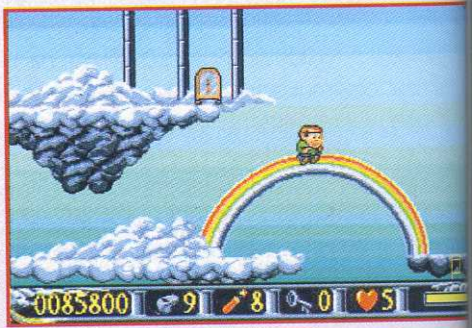
Pour ce qui est de l'aspect technique du programme, la réalisation n'a pas été négligée, loin de là, mais elle n'a pas non plus beaucoup évolué depuis le premier épisode. En revanche, la concurrence n'a pas chômé avec, notamment, des jeux comme Super Frog ou Woody's world. Résultat des courses, Nicky 2 fait pâle figure. Le personnage principal est minuscule et l'action manque un peu de tonus. De plus, le dégradé de fond est assez grossier et les couleurs des tableaux ne sont pas très vives (hormis le monde des nuages qui est splendide).

Côté bruitage, les célèbres "Yoopie, youpla" & co ont été enrichis de nouveaux sons et la bande musicale de cinq musiques est plus que correcte.

Malgré tout, Nicky 2 reste un soft très agréable qui vous procurera de longues heures d'amusement.

LORD CASQUE AILÉS





Rares sont les maisons renfermant un objet intéressant. Certes, il est toujours plaisant de marquer des points, mais j'aurais préféré y trouver de nouvelles armes.

EDITEUR : MICROÏDS
SUR AMIGA

PLATES-FORMES · NOTICE VF · 1 MO · 1 DISQUETTE · 1 JOUEUR · JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	12
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	11

78%



OPERATION joystick

INFOGRAMES

INFOGRAMES FÊTE SES DIX ANS!

Depuis le 1er Mai et jusqu'au 30 Septembre, les boîtes de jeux Infogrames sont accompagnées d'un coupon qui vous permettra de fêter dignement l'anniversaire d'Infogrames. En renvoyant ce coupon avec un chèque de 50 Francs vous aurez alors la possibilité de commander un autre jeu de la gamme Infogrames: Advantage Tennis, Sim City, Eternam, L'empereur, Bandit Kings, Gengis Khan, Nobunaga's Ambition, Go Simulator, 7 Colors, Welltris, ou Playroom
Sur PC 3"1/2 uniquement.
Mais ce n'est pas tout, la joie va encore tous nous remplir jusqu'à ras-bord.

JOYSTICK EN PROFITE POUR VOUS FAIRE D'AUTRES CADEAUX!



En joignant le bon qui accompagne cette page au coupon que vous aurez récupéré sur un jeu Infogrames et au chèque de 50 Francs, vous recevrez alors un Pin's Infogrames en cadeau supplémentaire.
En plus, vous tentez votre chance pour deux tirages au sort:

- Premier tirage au sort: 10 gagnants recevront le logiciel Infogrames de leur choix
- Deuxième tirage au sort: 50 gagnants recevront un poster de Stunt Island

Coupon de Participation à l'Offre Spéciale: INFOGRAMES FETE SES 10 ANS!

Nom: ....Prénom: ....Age: ....
Adresse: ....
Code Postal: ....Ville: ....

Je joins le coupon qui accompagnait mon jeu Infogrames, la preuve d'achat et un chèque de 50 Frs.
Si je gagne au premier tirage au sort, je désire recevoir le jeu PC 3"1/2 suivant:

Alone in the Dark ❐ Shadow of the Comet ❐ Stunt Island ❐ Advantage Tennis ❐ Sim City ❐ Eterna
L'Empereur ❐ Bandit Kings ❐ Genghis Khan ❐ Nobunaga's Ambition ❐ Go Simulato ❐ 7 Colors
Welltris ❐ Playroom ❐

MAELSTROM

Merit Software a décidé de dérouler un tapis rouge des plus flamboyants devant les pieds des joueurs que nous sommes tous. Plutôt que de nous envoyer dans des pièges atroces, au fond de grottes immondes, dans des vaisseaux spatiaux pourris pour combattre des aliens nains, ou délivrer des princesses vérolées, Merit Software va nous balancer, directement, à la tête d'une planète toute entière. Prestigieux, n'est-ce pas? Le joueur de Maelstrom, dès qu'il commence une partie, est déjà Overlord de la planète Harmony; Grand Chef, Grand Manitou, Grand tout ce que vous voulez à condition que cela reste prestigieux.



La carte du système solaire est entièrement en 3D et animée en temps réel. Vous pouvez zoomer sur un point donné, faire tourner la carte autour d'une planète. C'est ici que pourrez repérer les déplacements de vaisseaux de vos ennemis.

LA STRATEGIE N'EST PLUS CE QU'ELLE ETAIT

Une guerre vient de se déclarer dans le système solaire de la planète Harmony, planète



Certains de vos interlocuteurs vous transmettront des bandes filmées pour illustrer leurs propos. Cela va de l'explosion du laboratoire au rapt de la fille du gouverneur ou d'un chercheur talentueux.

dont vous vous trouvez maintenant à la tête. Le Syndicat a décidé de prendre le contrôle de toutes les planètes du système, d'y imposer sa loi, d'y dicter ses règles. Les raisons économiques sont évidentes et alléchantes: 7 des planètes, dont Harmony, justement, contiennent les plus grands gisements de Fitzholnium. Ce minerai est l'un des plus prisés de la galaxie, il permet de fabriquer la plupart des carburants et assure richesse et puissance à celui qui en contrôle la production. En tenant le système d'Harmony entre ses mains, le Syndicat avance sa première pièce, en vue de la conquête de l'Univers tout entier. Rien que ça.

Vous êtes l'Overlord, vous commandez donc tous les secteurs d'activités de la planète: économiques, guerriers, humains. Pour cela, vous disposez, dans tous les domaines, de divers assistants auxquels vous pouvez donner des ordres. Vous pouvez aussi engager du personnel humain dans tous les secteurs d'activité. Ainsi, vous constituerez des équipes de mineurs, de combattants, de chercheurs et même d'espions. Chaque équipe dispose d'une panoplie de fonctions considérable, votre liberté est donc très grande.

En plus de cette guerre que vous devez mener contre le Syndicat, vous devrez démêler tout un tas d'intrigues qui tomberont très régulièrement par l'intermédiaire de votre réseau d'informations. La vie continue sur les nombreuses planètes du système et les gens se font enlever, les laboratoires sont sabotés et les dirigeants assassinés. Sans parler de toutes les traîtrises qui vous tomberont sur le coin de la tronche. La plupart de ces événements a, en plus, un lieu direct avec le conflit qui vous préoccupe.

UNE INTERFACE QUI S'AVERE SIMPLE ET EFFICACE

Maelstrom n'est absolument pas un wargame, ni même un jeu d'aventure classique et encore moins un jeu d'arcade. Totalement orienté stratégie et gestion, il ne se contrôle que par l'intermédiaire de menus. Ces derniers ne sont pas très jolis graphiquement parlant et, s'ils semblent fouillis et embrouillés au départ, le joueur apprend rapidement à



Au départ, la planète Harmony qui, à l'origine, était tout à fait pacifique, est sous-équipée militairement parlant. Vous devrez donc faire vos courses pour constituer de belles armadas, capables de cartonner vos ennemis.

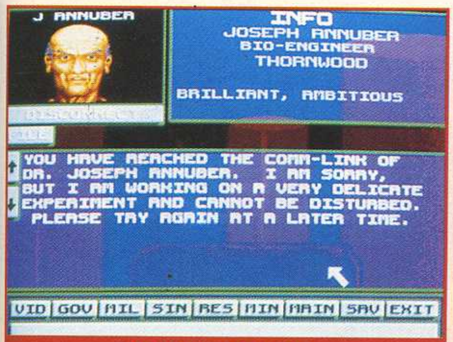
UP & DOWN

▲Le scénario qui se cache derrière Maelstrom promet au joueur de ne pas s'ennuyer une seule seconde. Les rebondissements se suivent à la vitesse de la lumière.

▲La durée de vie du jeu est très appréciable, sachant qu'il est loin d'être évident de venir à bout des forces du Syndicat.

▼Les menus sont vraiment très moches et n'exploitent pas du tout les capacités du mode VGA.

▼Les graphismes sont un peu trop absents du jeu, et la moitié d'entre eux sont de mauvaise qualité.



L'ECRAN TELE-VIDEO

Vous aussi, vous pouvez contacter tout un tas de personnes à travers tout le système. Même chose, vous ne pouvez leur parler, mais eux, n'hésiteront pas à faire instinctivement un rapport complet sur leurs activités.

L'ECRAN PRINCIPAL

C'est ici que vous recevrez les messages de ceux qui tentent de vous joindre. Ils viendront vous annoncer des catastrophes, vous proposer des alliances, ou encore tenteront de vous refiler du matériel. Pas de dialogue possible, mais chaque phrase à son importance pour la suite des évènements.





ECRAN GOUVERNEUR

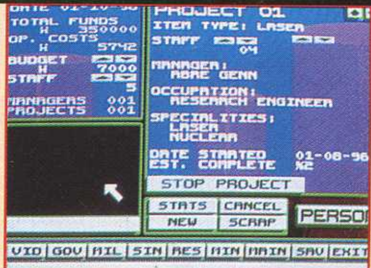
Là, vous toucherez de plus près à la gestion de la planète Harmony elle-même, à son économie et à son organisation. Vous déciderez des budgets, des taxes, tout en consultant diverses statistiques.

L'ORGANISATION DES MENUS DE MAELSTROM



SECRET INTELLIGENCE NETWORK

Engagez des espions et donnez leur des missions de toutes sortes: renseignements sur une personne, sabotage d'une planète, espionnage industriel et économique. Votre service d'espionnage se doit d'être puissant.



LA RECHERCHE

Vous pouvez engager des scientifiques et les faire travailler dans divers domaines, laser, nucléaire, magnétique, missile, etc... Ces hommes inventeront alors diverses machines plus ou moins utiles que vous pourrez fabriquer et utiliser, ou encore revendre à la planète appelée Tool qui sert de supermarché au système tout entier.



LES MINES

L'exploitation du Fitzholnium est primordiale dans Maelstrom. Lancez donc des expéditions sur votre planète ou sur les planètes amies pour profiter de sa richesse. Des cartes magnifiques sont affichées quand vous survolez la surface d'une planète.



COMMANDEMENT MILITAIRE

C'est d'ici que vous consituterez vos armadas, en choisissant ceux qui les commanderont, en définissant leurs missions et en achetant des vaisseaux et de l'armement.

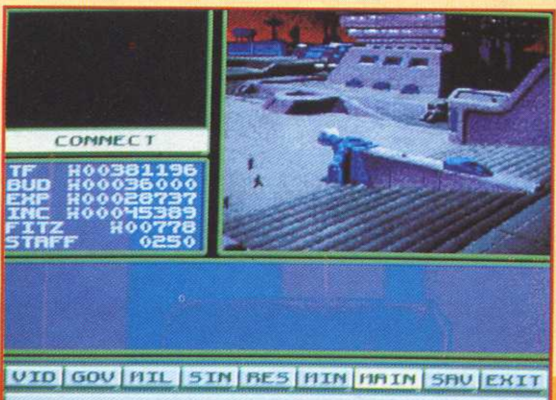
s'en sortir et à s'y retrouver. En fait, l'organisation du jeu est très bien faite et permet de se déplacer rapidement d'un point à un autre du programme, en très peu de clicks.

Quelques graphismes, quelques animations viendront agrémenter certains écrans. Celles des personnages ne sont pas terribles, tandis que celles qui illustrent les évènements ou les incidents sont parfois superbes.

Maelstrom est un jeu extrêmement riche, plein de surprises et absolument passionnant quand on se donne la peine de s'y plonger totalement. Malheureusement, il souffre un peu, ce qui explique la note en dessous de 80%, d'une technique limitée qui semble dater de plusieurs années. Ce jeu ne tient pas compte du tout de l'évolution qu'a eu le monde du jeu, de ce qui est intervenu dans le domaine des graphismes, du son et de l'esthétique. Dommage, mais c'est un choix de la part de Merit Software qui, avec Kronolog, jeu qui sortira bientôt, prouve que ces programmeurs sont capables du meilleur en ce qui concerne les graphismes et les animations.

Par contre, si, pour vous, la richesse d'un scénario et l'intérêt du jeu priment sur tout et que la stratégie vous tente, Maelstrom a alors de grandes chances de vous envoûter.

Seb.



EDITEUR : MERIT SOFTWARE

SUR PC

STRATEGIE — NOTICE VF

11 MO — 1 MO

1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	--
MUSIQUE	12
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

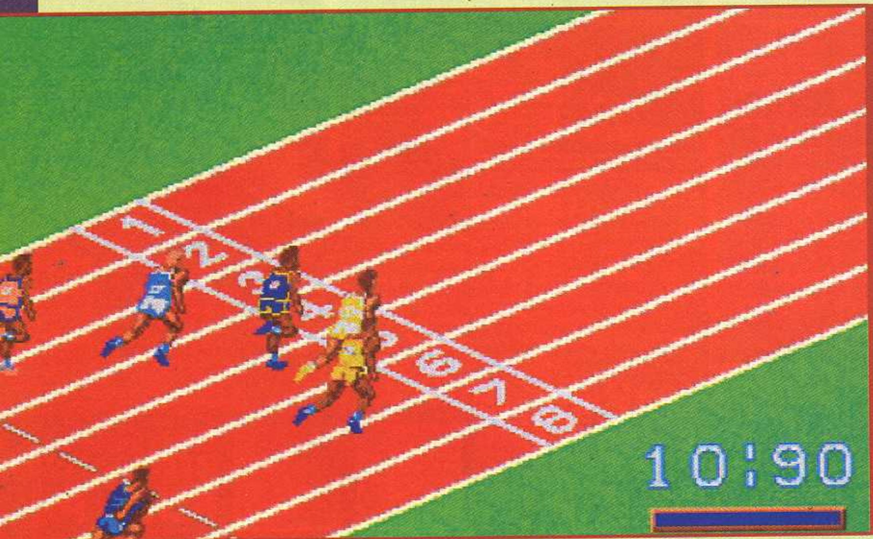
- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

78%

SUMMER SPO



Le seul menu du programme est très convivial. Les icônes sont bien dessinées, la sélection du nombre de joueurs est d'une simplicité enfantine et un bouton permet de sélectionner, ou de désélectionner toutes les épreuves d'un coup.



Le 100 mètres: avant le départ, vous apercevez les joueurs en course sur un écran 2D puis la vue bascule en 3D isométrique. La gestion de l'énergie du personnage est originale mais peu pratique d'utilisation

Il y avait bien longtemps que nous n'avions pas vu un soft de ce style. Rappelez-vous, les jeux de Barcelone avaient donné naissance à de multiples programmes plus nuls les uns que les autres. Certes, Microïdes arrive légèrement en retard, mais c'est finalement une bonne chose, ça commençait à nous manquer!

C'EST PAS TOUJOURS TRES BEAU....

Le programme propose une dizaine d'épreuves parmi les plus connues. Si certaines d'entre elles ne sont pas bien terribles, d'autre sont très correctement réalisées, voire carrément bien! Mais la pauvreté des graphismes, inhabituelle dans ce type de réalisation, et les bruitages désatreux viennent baisser la note du programme. Les cris de la foule se résument à une petite digit minable qui boucle toutes les secondes. C'est insupportable! A tel point que l'on coupe purement et simplement le son au bout d'un malheureux quart d'heure de jeu. De même, et lorsque l'on est habitué aux fabuleuses capacitées graphiques de l'Amiga, on est en droit d'attendre plus de détails et des graphismes plus affinés. Les couleurs utilisées pour la natation sont vraiment bizarres, mais bon... tous les goûts sont dans la nature! Le seul point très positif concerne l'animation des athlètes (c'est l'essentiel me direz-vous!) Les mouvements sont fluides et la plupart des scrolls sont paralaxes sur plusieurs plans. Si le reste avait été à la hauteur, on aurait peut être l'un des meilleurs programme du genre! M'enfin, il faut faire avec.

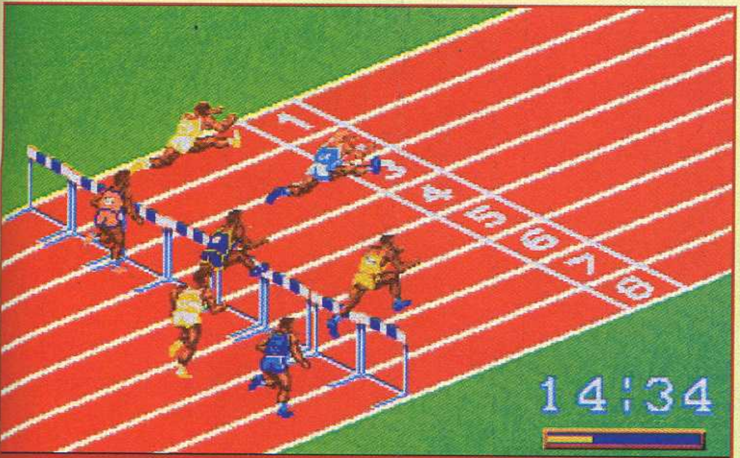
Il y a photo à l'arrivée. Le replay permet d'éviter toute fausse joie. "Alors, Albert, tu vois bien que je suis arrivé avant toi! Oh ben merde, t'as raison vieux!"



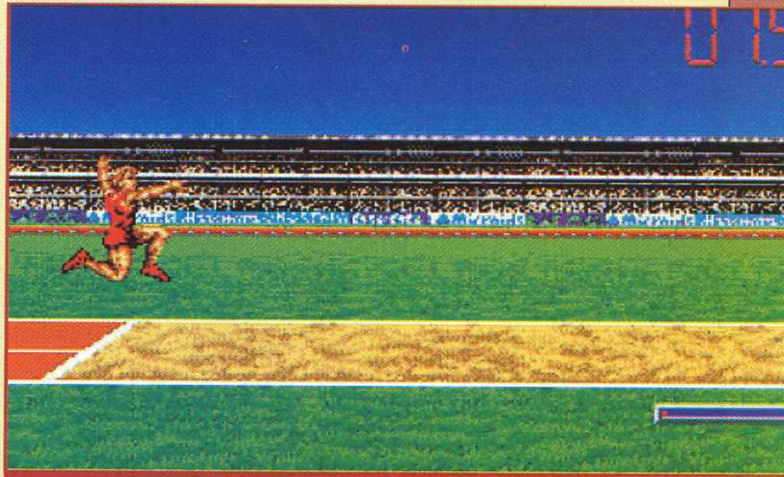
UP & DOWN

- ▲ Les personnages sont très bien animés avec une décomposition des mouvements très réaliste.
- ▲ Le programme peut être installé sur disque dur automatiquement.
- ▼ Les bruitages sont d'un niveau médiocre.
- ▼ C'est bien simple, on entend des bruits de foules plutôt minables qui bouclent toutes les secondes.
- ▼ Quel dommage! les graphismes sont dépouillés et les couleurs un peu criardes dans certaines épreuves.

RT CHALLENGE



Le 110 mètres Haies: cette épreuve est très similaire à celle du cent mètres, à la différence près que vous devez sauter au-dessus des haies sans vous vautrer la tronche. Rigolez! C'est loin d'être évident!



Le saut en longueur: un superbe scrolling différentiel accompagne notre héros lors de sa course. La difficulté réside dans le fait qu'il n'existe aucune marque au sol et que vous devez déclencher votre saut au "feeling".

PAS TRES SPORTIF COMME SOFT!

Bonne nouvelle pour les conservateurs, vous n'aurez pas à niquer votre Joystick! Fini le temps où il fallait secouer le manche comme un cinglé. Microïds vient de mettre au point une nouvelle technique dont le principe est totalement inverse. Vous dosez votre effort en fonction des indications fournies par la petite barre en bas de l'écran. Un coup dans le sens de la marche pour accélérer, un appui sur Fire pour enclencher le Turbo... Il faut veiller à garder suffisamment d'énergie pour terminer sa course! L'idée n'est pas mauvaise, mais personnellement, je préférais la bonne vieille méthode qui me plongeait au coeur de l'action.

Summer Sport Challenge donne l'impression d'avoir été programmé par plusieurs personnes n'ayant pas du tout les mêmes goûts: le moins bon côtoie le meilleur! Dommage!

LORD CASQUE NOIR



Le lancer de poids: un petit indicateur vous renseigne sur l'ang du poids. C'est très pratique mais cela ne m'empêche pas d'êt toujours aussi nullisime!



Le saut à la perche: voilà une épreuve qu'elle est bien! Le personnage est gros, bien animé et cette fameuse gestion de la puissance est parfaitement adaptée à ce type d'effort. De plus, les graphismes sont très chouettes. Dommage qu'il n'en soit pas toujours de même!

EDITEUR : MICROIDS
SUR AMIGA

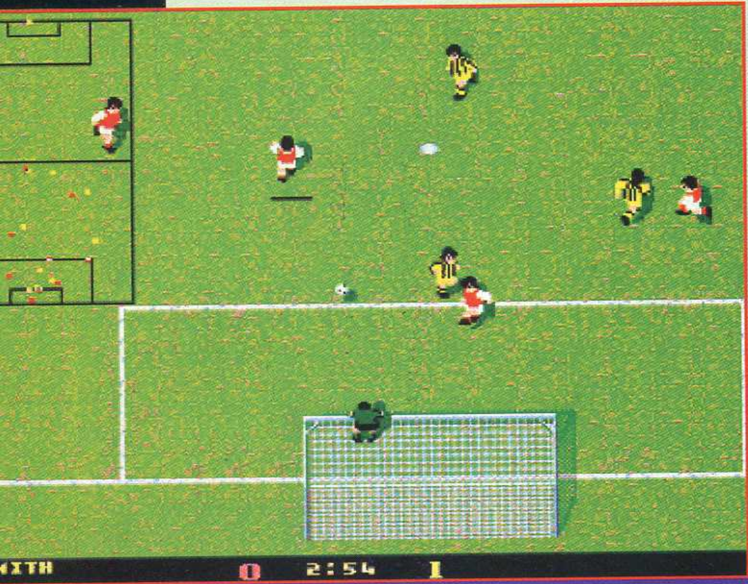
SPORT — NOTICE VF:13 — 512 KO — 3 DISQUETTES — 4 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	06
MUSIQUE	12
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	14
INTERET	15
ORIGINALITÉ	10

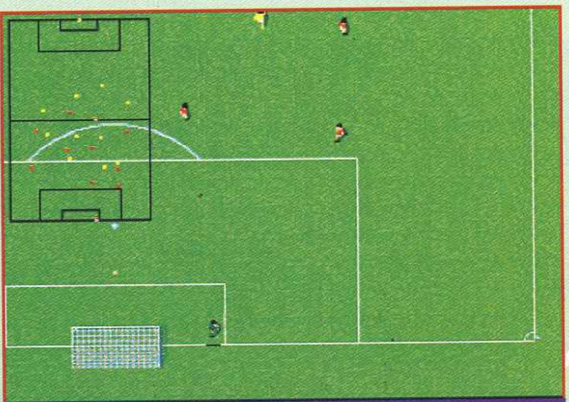
66%

GOAL!

MEGASTAR joystick



…ue rapprochée les sprites des personnages sont très réussis et surtout de bonne taille. On sait vraiment la course quand on en dirige un au joystick.



La vue aérienne est surtout pratique pour les remises en jeu. Certains aimeront sûrement l'utiliser pour toute une partie car elle permet de voir une portion de terrain beaucoup plus grande.

Le monde du football a une illustre naissance à fêter: celle de Goal, la nouvelle simulation de football de Dino Dini. Pour ceux qui auraient raté les previews ou même l'interview de l'auteur que nous avons publié dans le numéro 36 de Joystick, un petit historique s'impose.

AU DEBUT IL Y AVAIT KICK OFF...

Si vous vous êtes embrouillés à vie avec vos voisins à cause d'une partie de Kick Off soit disant truquée, si vous avez scotché votre petite soeur au plafond parce qu'elle vous avait mis 5-0 à Kick Off 2, alors vous n'êtes pas très loin de la piste de Goal! Ces trois jeux proviennent du même cerveau cinglé de programmeur, celui de Dino Dini, le spécialiste mondial de la programmation des jeux de foot, déjà auteur de Kick Off et Kick Off 2, et maintenant fier papa de Goal!

Après Kick Off 2 et Sensible Soccer on ne voyait plus trop les améliorations qu'il était possible d'apporter dans le domaine, à moins de changer toute l'approche du football (c'est ce qui se fait sur Neo-Geo, par exemple). Et pourtant Goal! est une véritable évolution, et s'installe même comme référence maîtresse en la matière. Le titre de meilleur jeu de foot vient d'être repris.

QUOI DE NEUF?

Les premières améliorations apportées par Goal! concernent les graphismes, il n'y a aucun doute. Les sprites sont plus gros, et ils sont mieux animés; on distingue vraiment des footballeurs en train de cavaler derrière un ballon. De plus Goal! offre plu-



…vous n'êtes pas obligé de jouer avec un scrolling vertical, le …n peut tourner de 90° et défiler grâce à un scrolling horizon… Cela change absolument tout dans vos techniques de jeu.

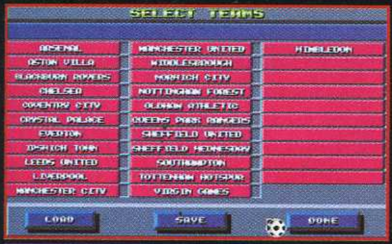


Il y a plusieurs types… terrains: normal, boueux, trempé ou encore avec une mag… fique pelouse bien qu… drillée.

UP & DOWN

- ▲ Les vues aériennes qui se déclenchent automatiquement sont absolument géniales et surtout très pratiques.
- ▲ En vue rapprochée les sprites sont gros et bien animés. Le soft ne ralenti à aucun moment.
- ▲ Les bruitages, un peu à la manière de Sensible Soccer, sont excellents. De très bons chœurs de foules et autres coups de tambours.
- ▲ Il y a vraiment beaucoup, beaucoup d'options. Du coup il est toujours possible de changer un petit quelque chose pour redonner du piment à une partie.
- ▼ Goal! est sans défaut suffisamment important pour mériter de figurer dans ce tableau.

LES MENUS ET LES OPTIONS



Cet écran permet de choisir, tout simplement, l'équipe que vous allez contrôler pendant le match. il est possible de créer sa propre équipe.



Choisissez vos joueurs, placez-les où vous voulez sur le terrain.



Chaque joueur a de nombreuses caractéristiques qui définissent ses performances. Vous pouvez les consulter, les modifier pour créer de nouveaux joueurs.



Le menu des options permet de faire tous les réglages de bases, et surtout d'accéder à tous les autres menus. Durée d'une mi-temps, type de terrain, etc...



Après chaque option vous pouvez consulter l'écran des statistiques qui chiffrent tout ce qui vient de se passer: qui a eu le plus de corners, de touches, etc...



Le joueur peut créer ses propres tournois, et bien sûr les sauvegarder. Tout est modulable, du nombre de participer en passant par les points gagnés quand on marque à l'extérieur.



Il est également possible de faire des réglages pour organiser un championnat: nombre de tours, nombre d'équipes, durée des mi-temps, ...

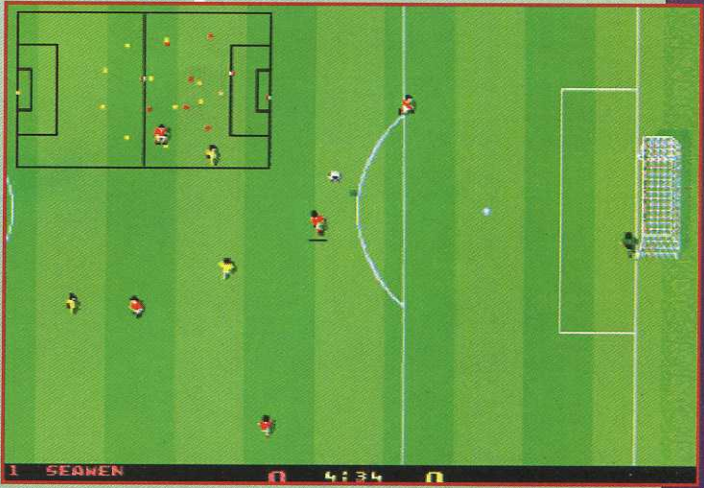


Vous pouvez même choisir le maillot de votre équipe. c'est pas merveilleux?

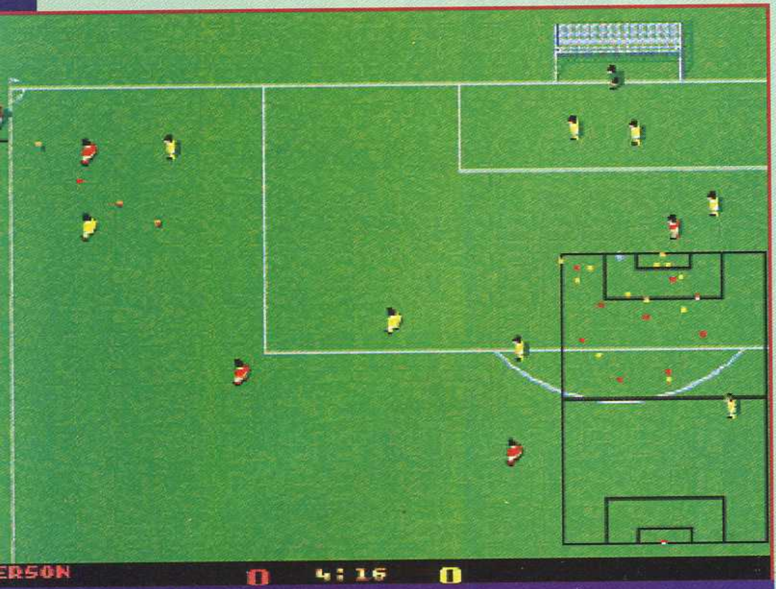
Les tirs aux buts restent très classiques. La flèche de Kick Off a disparu, c'est une bonne chose.



sieurs modes d'affichage. Une vue rapprochée, donc, mais aussi une vue de plus haut. Toujours d'au-dessus, mais beaucoup plus haut, ainsi vous voyez directement une très grande partie du terrain ce qui est très pratique pour les corners, les remises en touche ou les dégagements du gardien. Un mode automatique est d'ailleurs proposé où l'ordinateur passe directement en vue large quand il y a une touche, un corner ou un dégagement. Il est bien sûr possible de décider de faire une partie toute entière dans un de ces deux modes.
Autre nouveauté toujours liée à l'affichage, Goal! peut se jouer en scrolling vertical, comme pour ses prédécesseurs, ou en horizontal. C'est plus original, mais on l'a déjà vu, sauf qu'aucun jeu jusqu'alors ne proposait les deux options.
Chaque joueur dirige le personnage le plus près du ballon, indiqué par un trait noir qui le souligne, le fait courir dans tous les sens et le fait frapper le ballon. Les joueurs peuvent dribbler, tackler, faire des têtes, des contrôles de la poitrine, ils peuvent passer la balle, tirer, faire un lob, et même un coup de pied retourné. Pour tous les tirs, le joueur peut donner de l'effet à la balle en bougeant le joystick dans une direction juste après que le ballon ne quitte ses pieds.
Certains coups sont plus difficiles, voir beaucoup plus difficiles à effectuer que d'autres. C'est là tout l'intérêt du jeu et des compétitions que l'on peut organiser avec des potes. L'entraînement et surtout la dextérité servira à départager les joueurs. Et si vous marquez vraiment un beau but, alors il ne vous reste plus qu'à appuyer sur une touche pour lancer le ralenti. Il est même possible de sauver une action.
Nouveauté amusante, pour les touches, les coups-francs et les corners, une ligne de pointillés est affichée à partir du ballon avant qu'il ne soit frapper. Le joueur peut la déplacer et la déformer pour indiquer le point qu'il vise ainsi que le parcours approximatif au niveau hauteur que suivra le ballon.
Même si le maniement déroutera très légèrement les joueurs qui étaient très habitués à Kick Off 2 (il y a quelques petites nuances



GOAL (SUITE)



...s corners, comme pour les touches ou les coups-francs, une ligne pointillé que vous ... déformer en bougeant le joystick s'affiche et part du ballon. Elle vous permet d'indi... courbe que vous voulez donner au ballon, et le point que vous visez.

et des nouveaux coups), Goal! est agréable et accessible à tous. Et, après tout, s'il faut s'entraîner pour devenir un bon joueur, la simulation n'en est que plus réaliste.

TOUT UN TAS D'OPTIONS

Le coeur du jeu est entouré de nombreux menus, proposant des tonnes d'option qui viendront rehaussé l'intérêt déjà élevé de Goal. Il est bien sûr possible de jouer à un ou à deux. Vous pouvez organiser des tournois en faisant participer jusqu'à une vingtaine d'équipes. Vous définissez alors le nombre de tours, les points récoltés lors d'une victoire à l'extérieur, la durée d'une mi-temps, et tous les autres détails. Ainsi vous pouvez reconstituer le tournoi qui fait fureur dans votre région, dans votre village: le tournoi de la poste de Beuzeville-la-Grenier, l'inter-coupe de Coop-garage Roger, ou tout autre délire personnel.

Le soft est livré avec les données exacts de toutes les équipes Européennes principales: nom des joueurs, couleur des maillots, couleur des maillots de rechange. Et pour chaque joueur il y a des caractéristiques dans de nombreux domaines comme le tir, le dribble, la défense, l'attaque. Là encore cela ouvre des possibilités énormes, toutes ces données ayant une réelle influence sur le jeu.

Nous passerons sur les dizaines d'options qui permettent, par exemple, de s'entraîner aux tirs aux buts, de s'entraîner seul sur le terrain, de choisir la texture du terrain, choix des maillots d'une équipe, de changer les niveaux de jeux, la rapidité des déplacements, ou encore d'avoir les statistiques des actions de chaque équipe après une mi-temps. Goal est riche de tout cela, c'est le principal.

UN COUP PARFAITEMENT REUSSI

Cette version Amiga de Goal!, en attendant les versions ST et PC au mois de Septembre est tout à fait excellente techniquement parlant. Les graphismes sont réussis, les animations rapides, les scrollings fluides, et même les bruitages (des samples de foules de spectateurs) sont excellents et évolutifs.

Il ne reste plus qu'à attendre la nouvelle version de Sensible Soccer, qui sait, il est peut-être encore possible de faire mieux que Goal!

Seb.



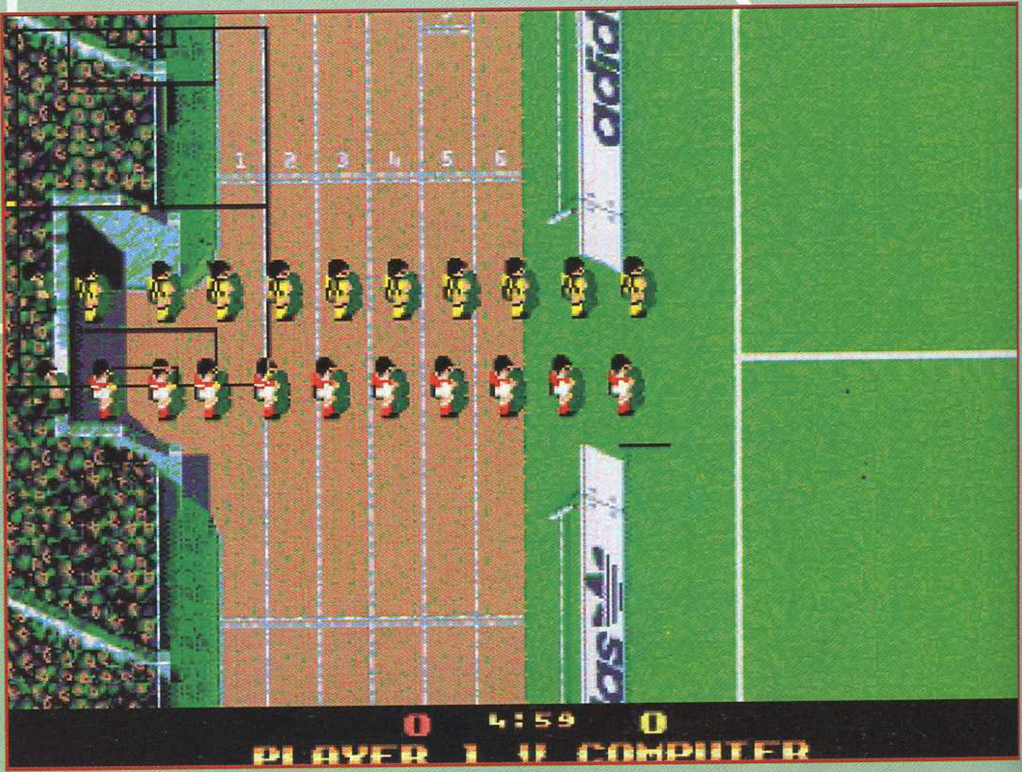
EDITEUR : VIRGIN

SUR AMIGA

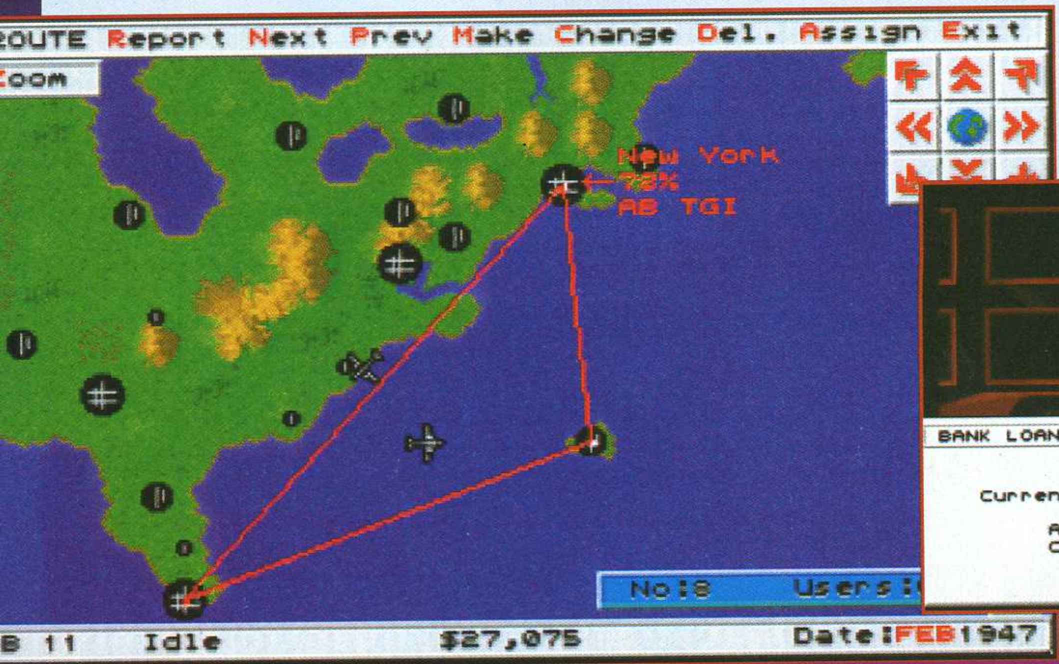
SIMULATEUR — NOTICE - — 1 MO — 2 DISQUETTES — 2 JOUEURS — JOYSTICK

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	--
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	18
ORIGINALITÉ	14

91%

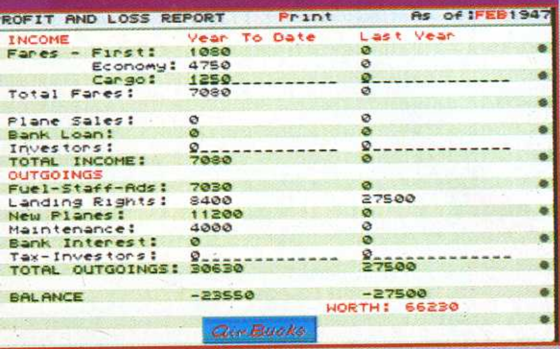


AIR BU



C'est sur cette carte que vous planifiez vos plans de vols, après avoir acheté les droits d'aéroports. Je vous l'avais dit que c'était moche.

Impressions nous ressort une nouvelle mouture de ce jeu qui est sorti il y presqu'un an. Et il porte bien son nom de "v. 1.2." et non "2.0" puisque presque rien n'a changé. Ne vous attendez donc pas à un nouveau jeu génial mais juste le premier du nom, avec quelques améliorations néanmoins parfois assez appréciables. Les graphismes n'ont pas vraiment changé et sont encore plus moches qu'avant si on les compare à ce qui se fait actuellement. Pourtant, c'était de bonne foi qu'ils nous ont offert cette nouvelle version. Enfin, essayons quand même de ne pas décevoir les "nouveaux venus".



A la fin de chaque année -ou, si vous voulez, en cours d'année, le bilan de vos activités est dressé.

MANAGER D'UNE COMPAGNIE AÉRIENNE ET BIENTOT MAITRE DU MONDE

Air Bucks, comme son nom l'indique, est une simulation économique. Vous dirigez une entreprise qui se trouve être, ici, une compagnie aérienne. Le jeu se déroule de 1946 à 1986, sur 40 ans donc -correspondant à votre carrière de manager de 25 ans à l'âge de la retraite-. En théorie du moins, puisque le but étant justement de durer jusqu'à la retraite; et vos concurrents -au nombre de trois- feront tout pour vous mettre des bâtons dans les roues. Vous démarrez votre entreprise avec juste un petit Dakota DC 3 et seulement 100.000$ (vous verrez que c'est bien peu, en



La banque peut être d'une grande utilité, surtout quand on n'a pas beaucoup de sous. Mais ce n'est quand même pas la bérézina.

somme) à Miami -vous pouvez, en fait, choisir n'importe quelle ville de départ-. Evidemment, pour pouvoir offrir des lignes aériennes, encore faut-il disposer de plusieurs destinations. Vous devez donc acquérir les droits d'un autre aéroport, si possible dans une ville importante, tout en faisant attention à la distance couvrable par votre coucou. Ensuite, vous déterminez le plan de vol -au début, c'est facile puisque l'on n'a qu'une seule destination possible- et les tarifs, pour la 1ère et la 2ème classe et le frêt de marchandises. C'est parti. Vous pourrez, bien entendu, améliorer le service pendant le vol, faire de la publicité, jouer en bourse... bref, le lot quotidien des bâtisseurs d'empire quoi! Evidemment, comme dans tout jeu économique, il y a une jolie petite banque qui vous prêtera des sous et qui n'hésitera pas à sévir si vous ne la remboursez pas. Voilà, en gros, pour le jeu. Bien sûr, vous disposez de tous les outils nécessaires à la gestion de votre entreprise. Il faudra tout bien planifier et, notamment, les investissements futurs. En effet, de nouveaux appareils apparaîtront sur le marché, et des événements imprévisibles comme la crise du pétrole, réduiront tous vos espoirs d'expansion si vous n'y prenez garde.

UP & DOWN

- ▲ L'idée de la simulation économique n'est pas bien originale, mais le thème des compagnies aériennes est intéressant.
- ▲ C'est un bon jeu pour ceux qui ne s'attachent pas à la réalisation.
- ▲ On peut jouer à quatre.
- ▼ La carte en gros plan est d'une mocheté et d'une "fausseté" assez étourdissantes.
- ▼ La réalisation est plutôt austère.

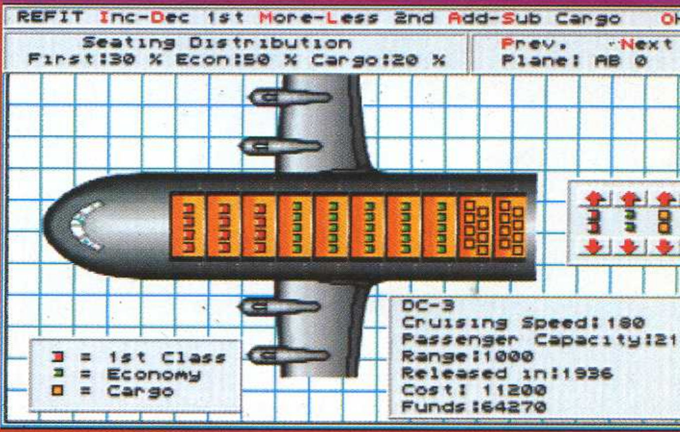
UCK 1.2



Les passagers apprécient le confort; vous pouvez l'améliorer suivant vos finances.



Les nouveaux appareils apparaissent de temps en temps, plus performant plus rapides, mais aussi beaucoup, beaucoup plus chers.
Vous configurez à volonté vos avions: un peu de 1ère classe, un peu de frê marchandises et beaucoup de 2ème classe.



UNE RÉALISATION AUSTEREET TRISTE

Bien que l'interface soit relativement simple d'utilisation, exploitant au mieux la souris, ce qui frappe au premier abord, c'est la réalisation assez "crade". Les graphismes, bien qu'en VGA, semblent directement issus des jeux EGA d'antan. Surtout le gros plan de la carte , laquelle est non seulement moche, mais en plus très fausse (si vous reconnaissez l'Italie, vous êtes fortiche). Heureusement que les nombreux écrans-menus sont relativement agréables, sinon on se demanderait ce qu'on fait là. Les animations se limitent aux écrans-menus et aux parcours de vos coucous. L'environnement sonore est ni plus ni moins correct. Bref, rien de vraiment hideux mais rien de bien remarquable non plus. C'est bien dommage mais il suffirait de tellement peu de choses pour qu'Air Bucks connaisse le succès. Cependant, à moins d'être un fervent amateur de la gestion des entreprises ou un pilote en mal de vols, c'est loin d'être évident. Il ne reste à espérer qu'une seule chose: qu'Impressions nous sorte un Air Bucks 2.0 digne de ce nom.

CALOR



L'écran principal de jeu est certainement le plus beau, une bien jolie planisphère comme on aimerait en voir plus souvent.

EDITEUR : IMPRESSION
SUR PC

AVENTURE — NOTICE VO : 13
640 KO — 4 MO
4 JOUEURS — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	12
MUSIQUE	13
ANIMATION	1
ERGONOMIE	14
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■
VGA ❑
SVGA ■

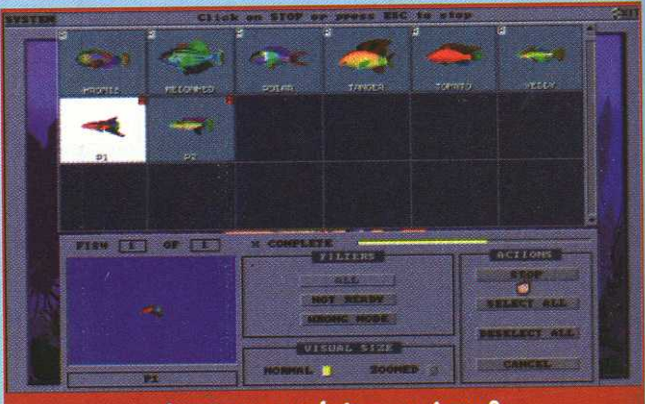
70%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UN CARTE SOUNDBLASTER PR

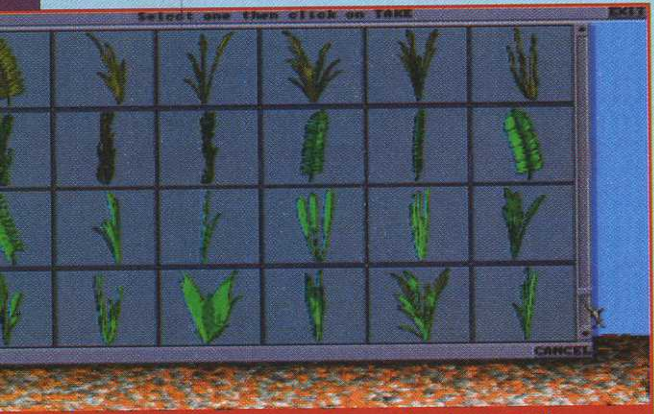
EL FISH

Maxis, spécialiste des "sim" en tout genre, ne sait plus quoi inventer, on le sait depuis longtemps: les villes, les trains, les fourmis, le code génétique, la climatologie et bientôt les fermes. Pourquoi pas un aquarium me direz-vous? Bonne idée, en effet, mais hélas, ce logiciel n'est pas un sim comme son nom l'indique. Reste donc un simple El Fish qui n'est guère plus qu'un gigantesque fatras ne permettant guère plus que de s'amuser à couper-coller des éléments de décors. Une fois n'est pas coutume, voyons comment se passe une partie de A à Z. Si l'on ne souhaite pas utiliser un aquarium déjà pré-configuré, on commence par choisir un sol (du sable de différentes couleurs et textures) et un fond (couleurs, dégradés). Ensuite, on pose des plantes, des pierres, des coquillages, du corail. A chaque fois, il est possible de copier un objet (une plante par exemple) et de la retourner, afin de se créer une petite forêt d'algues en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. En plus de ces objets statiques, on peut aussi mettre des objets animés. On retrouve donc avec horreur ces tas de trucs ringards dont certains aquariopathes raffolent: coffre de pirate qui fait des bulles, château sous-marin "made in mauvais goût", coquillage bivalve qui s'ouvre et se referme. Bref, on pose des tas de saloperies et ensuite, direction la poissonnerie locale. Pour peupler son aquarium, deux possibilités: soit pêcher (on se contente, en fait, de cliquer sur une mer quelconque représentée sur une carte), soit utiliser la banque de poissons fournie avec le logiciel. Ceci fait, il est possible de trafiquer les poissons en les faisant muter ou en les "mariant". Les acteurs sont là et il est temps de faire le grand plongeon. Alors voilà, après avoir choisi le type et la quantité de poissons, on regarde ceux-ci bouger. On regarde encore et les poissons continuent à bouger. Parfois, il bougent un peu moins et, d'autres fois, plus. Cela ne dépend pas, hélas, de vous et même s'il est possible de nourrir les bestioles, ça ne modifie rien. On peut éteindre la lumière de l'aquarium et l'on ne voit alors plus rien. On rallume donc. Tiens, des poissons. Des poissons qui bougent. El Fish n'est pas Sim Fish et c'est pour ça que je ne le note pas.

Moulinex



Comment ça, pas frais, mes poissons?



Oh! Des laminaires, oh! Du fucus vésiculeux. Des algues, quoi!



Et hop, voilà le résultat: des poissons.

EDITEUR : MAXIS
SUR PC

? — NOTICE VO : 15 — 4 MO — 4 DISQUETTES — ZERO — JOY-SOURIS

GRAPHISME	16
BRUITAGE	--
MUSIQUE	10
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	20
INTERET	--
ORIGINALITÉ	20

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
■ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ■

NOTE VOIR TEXTE

UP & DOWN

▲ C'est esthétiquement superbe et les différents "objets" sont des digitalisations, à l'exception des poissons.
▲ La présence d'un mode SVGA est assez rare pour être signalée.
▼ Cela n'économise pas l'écran, on ne peut pas jouer.
▼ C'est aux aquarium ce que sont les plantes en plastique au jardinage.
▼ Il n'y a aucune interaction entre le joueur et son petit monde aquatique.

LOST IN

MEGASTAR joystick

En rassemblant divers techniques développés pour des produits précédents, Coktel Vision confirme avec ce jeu sa maîtrise des techniques d'incrustation vidéo, de digitalisation de films et de 3D précalculé. Cela dit, Lost in Time est dans son ensemble un jeu très différent de tout ce que vous avez pu voir jusqu'à présent. D'une part, le scénario est particulièrement travaillé et d'autre part, en raison même de la diversité des techniques graphique employés, Coktel réussi à renouveler un genre vieux comme Eurêka: le jeu d'aventure dans le temps. Détail amusant, Lost in Time est composé de deux épisodes distincts vendus séparément et pouvant être joués indépendament.

La chose se passe de nos jours en. Euh... non. La chose se passe sur un bateau en 1840. Attendez, c'est plus complexe: la chose se passe en 1840, certes, mais sur une. Oulà, je recommence depuis le début. Le début ne se situe pas forcément sur une échelle chronologique, puisqu'il est possible de voyager dans le passé mais qu'importe, c'est le début du jeu tel qu'on le découvre. Doralice, déjà connue de nos services pour avoir participé à l'affaire "Fascination", vient d'hériter d'un manoir en Bretagne mais curieusement, elle se trouve pour le moment sur "La Briscarde", un fier bâti-



2 Derrière cette grille, un bateau; derrière le bateau, la mer; derrière la mer, des tas de problèmes en perspective. Sans vouloir tout dévoiler, disons que la scène du bateau est un clin d'oeil à Ween...



1 Le phare et la crypte pourront être visités. Naturellement, l'intérieur de ces différents endroits est, lui aussi, illustré par un écran digitalisé.



3 A chaque fois que Doralice se trouve dans un lieu précis, il est possible d'afficher un plan des lieux. Si un endroit a déjà été visité, son nom s'inscrit sur le plan. Il est alors possible de s'y rendre en cliquant dessus.

UP & DOWN

▲ les passages en Full Motion Vidéo sont superbes.
▲ Les musiques et ambiances sonores sont très évocatrices.
▲ Le système de sauvegarde -même s'il n'est plus nouveau depuis Alone- n'en demeure pas moins extrêmement agréable.
▲ Le scénario est original.
▲ En dépit de sa richesse, pas besoin d'un disque dur d'un giga pour installer le jeu.

▼ les couleurs des dessins de Segur passent parfois assez mal à l'écran.
▲ Une fois que l'on a goûté aux joies du FMV, il est difficile de se contenter de 2D et 3D, aussi belles soient-elle.
▲ Comme dans Ween, les parties de l'image qui déclenchent une action sont parfois difficiles à trouver et l'on doit se livrer à un balayage méthodique de l'image.

TIME



Comme Janus, Doralice passe parfois d'une époque à l'autre. Au réveil, la scène apparaît brouillée, comme ici.

ment voguant sur la mer des caraïbes. Dans cette partie du jeu, le graphisme en 3D précalculé, de la même qualité que celui du bateau d'Inca, permet de se déplacer dans l'embarcation. Afin de ne pas vous gâcher le plaisir de découvrir un scénario particulièrement fertile, je m'en tiendraits au strict minimum. Disons qu'une affiche datée de 1840, en parfait état de conservation, fait comprendre à Doralice que le continuum vient de se fissurer méchament et qu'elle est passée par ladite fissure, direction l'année 1840, tout le monde descend. Naturellement, elle n'est pas la bienvenue sur le vaisseau pirate aussi doit-elle parer au plus pressé, a savoir trouver un moyen de sortir et d'aider les compagnons d'infortune qu'elle rencontre sur place. Parmi eux, un keuf de la police temporel, à la recherche de Jarlath, un dangereux personnage capable de sauter d'une époque à l'autre. De Charybde en Scylla, Doralice devra donc démêler sa propre histoire, afin de comprendre les tenants et les aboutissants d'une affaire jouant sur les parradoxes temporels. Elle devra aussi se tirer de tas de situations simples nécessitant parfois la mise en oeuvre de stratégie dignes de Mac Gyver (ouvrir une porte, trouver un objet, etc.). Mais j'en ai déjà trop dit...



Lorsqu'on clique sur la longue vue, on accède d'abord à une fenêtre qui permet de "balayer" le champ de vision à la souris puis, lorsqu'un détail important est localisé, on ouvre une seconde fenêtre le montrant en gros plan. Si l'on clique sur ce gros plan, on affiche encore une autre image mais ça, vous le ferez vous-même.





3

La maison réserve bien des surprises. Pour y rentrer, Doralice devra -par votre entremise- jouer les Mac Gyver.

LOST IN TIME (SUITE)



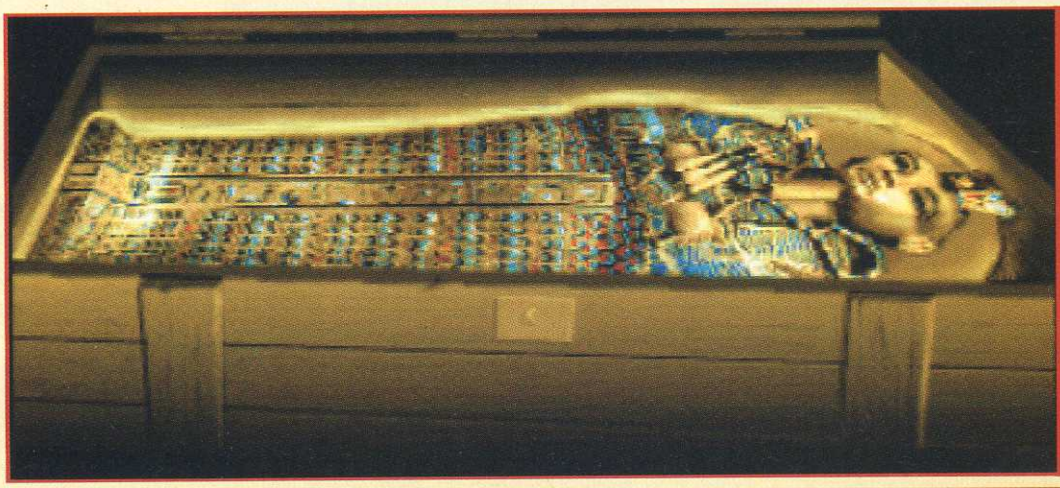
Lors des dialogues, Doralice apparaît en plan plan serré, peu utilisé dans les jeux vidéo, ce qui rajoute au côté cinématographique du certaines scènes.



Comme dans Ween, on peut utiliser des jokers. Suivant l'en[droit] où le joueur se trouve, le logiciel donnera telle ou telle solu[tion]

UN STYLE PAR EPOQUE

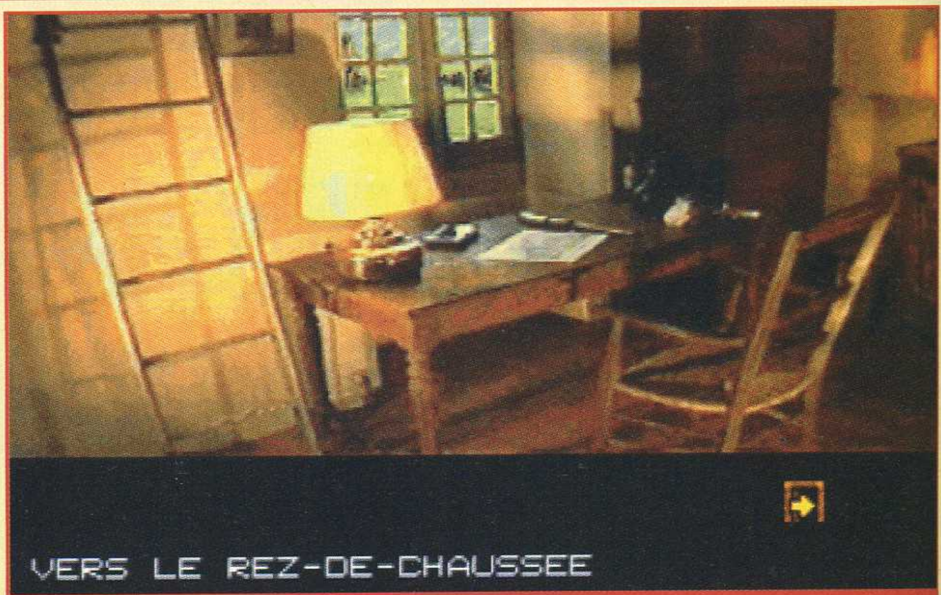
Quoi qu'il en soit, Doralice va donc, dans Lost in Time 1, évoluer de nos jours en Bretagne ainsi que dans le bateau de 1840 et, dans Lost in Time 2, visiter une île des caraïbes, toujours en 1840. Afin de bien séparer les différentes époques, chacune d'entre-elles a bénéficié d'un traitement graphique différent. Sur le bateau, images 3D, donc et en 1992, images animées en Full Motion Video réalisée d'après des films digitalisées. Indéniablement, c'est cette partie qui est la plus révolutionnaire et la plus esthétique du jeu. Lorsque vous cliquez sur un objet, une fenêtre montre Doralice qui s'en saisie. Comme la belle mérite amplement un 20/20 concernant son esthétique personnelle, c'est superbe. Lorsqu'on passe en 1840 sur l'île des Caraïbes, changement de décors: nous voici maintenant dans des dessins de Ségur. Pour le coup, voilà qui tranche avec le graphisme passe-partout des dessins habituels mais le choc est rude. Trève de plaisanterie, le style hyper coloré de Ségur a parfois du mal à passer la barrière du VGA 256 couleurs mais là aussi, on retrouve des personnages en



Ce sarcophage est la clef de tout le mystère, mais aussi le plus sûr moyen de prendre pas mal de recul...

Au fur et à mesure que Doralice évolue dans son enquête, les renseignements capitaux sont notés automatiquement dans ce carnet. Les dialogues y sont mémorisés et il suffit de cliquer sur l'image pour revoir la scène, comme ici avec Yoruba, un magicien retenu prisonnier sur le galion de 1840.





A chaque porte, une pièce garnie de meubles dans lesquels il est possible de farfouiller. Naturellement, si Doralice ouvre un tiroir, on la voit le faire en animation vidéo.

incustation vidéo sur les fonds dessinés. La chose donne à l'ensemble un effet de trompe l'oeil assez amusant. Naturellement, quelque soit l'époque et le lieu, on retrouve au long du jeu les mêmes commandes et menus. A l'aide de la souris, on clique sur l'écran de jeu et suivant les cas, on peu donc utiliser ou ramasser un objet.



Les scènes 3D, qui s'apparentent à celles de Inca, sont encore plus fouillées et permettent les déplacements dans le bateau. Là aussi, l'action est dynamisée par l'affichage de fenêtres de gros plans.

MAC GYVER

Mac Gyver en jupon oblige, il faut en cours de jeu se livrer à des tas de bricolages plus ou moins compexes et pour cela, on peut donc utiliser un objet sur un autre objet. Côté déplacement, la présence d'une carte qu permet de se rendre automatiquement à un lieu déjà visité est à remarqué, ainsi qu'un menu informant le joueur de l'avancement de le partie et du temps déjà passé. La bande son, qui mêle sons digitalisés et musiques est très agréable et surtout, dosée juste comme il faut. Bref, voilà un jeu superbe et mine de rien historique car du FMV de cette qualité, ça ne s'était pas encore vu.



Comme dans les dessins 3D, des personnages digitalisés apparaissent en incrustation sur les dessins 2D. Parfois, comme ici, le personnage est digitalisé.

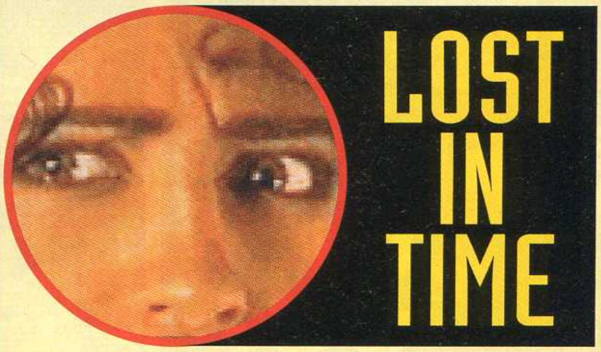
L'inventaire gère les sous-groupes d'objets. Si l'on clique sur une boîte, on ouvrira également une fenêtre représentant les objets contenu dans la boîte.







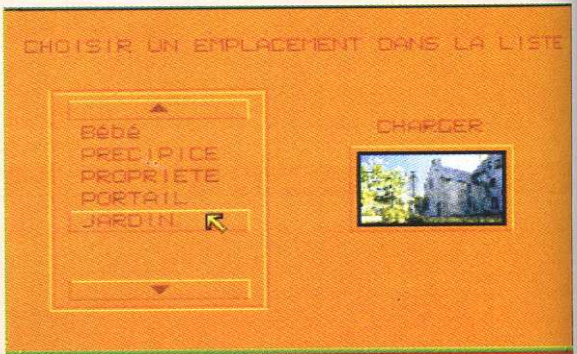
Toujours aussi coquette que dans Fascination, Doralice est, ici, animée et incrustée sur le fond 3D.



LOST IN TIME (SUITE)



En mode vidéo, l'affichage d'un gros plan se fait dans une fenêtre généralement animée. En réalité, on voit la main de Doralice couper la corde et s'en saisir. C'est fluide et d'excellente qualité.

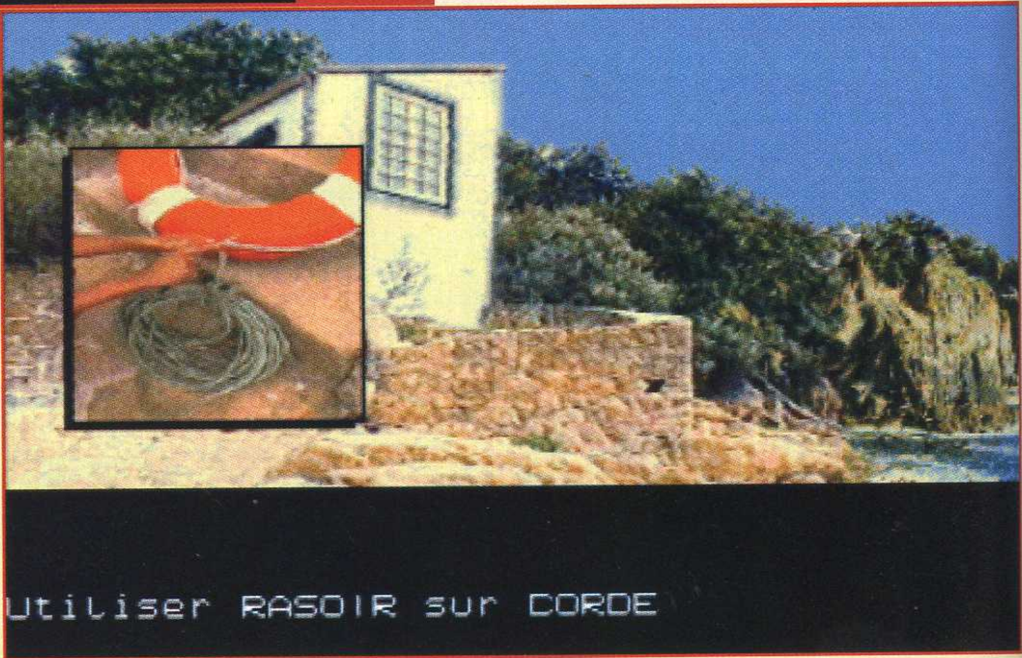


Lors d'une sauvegarde, le logiciel mémorise également une image de l'endroit, comme dans Alone. Bonne idée, le nom du lieu est proposé comme nom de sauvegarde. Naturellement, celui-ci peut être modifié au gré de l'utilisateur.

On ne m'ôtera pas de l'idée que la présence de style graphiques différents n'est pas qu'une affaire de parti-pris artistique, mais, -à propos de prix, justement-, qu'elle est lié au fait que développer un jeu complet en FMV eût demandé un investissement en temps et argent colossal. Heureusement, en attendant d'autres produits qu'on souhaite encore plus FMV (peut-être "Full-Full Motion Video" ?) , profitez de ce jeu novateur et très prenant.

A noter qu'une futur version CD ROM de Lost in Time devrait permettre de bénéficier de séquence vidéo supplémentaires.

MOULINEX



EDITEUR : COKTEL VISION

SUR PC

AVENTURE — NOTICE VF:15

11MO — 1 MO

1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

S.BLASTER
S.BLASTER PRO
AD LIB
ROLAND MT 32
SOUND SOURCE
COVOX
PRO AUDIO
SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	19
MANIABILITE	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

90%

Les icônes de commande, bien qu'un peu pâltes, ont cependant le mérite de ne pas "gâcher" la qualité de l'affichage.



WOODY'S





…oody réussit à récupérer une couronne (cachée dans les cœurs jaunes à frapper avec le crâne), il peut entrer dans …e des salles du Trône. Là, il se promènera dans des sortes de niveaux parallèles où les pièces et les bonus abondent.

Avant de se lancer dans l'édition «normale», par distributeurs et magasins interposés, les programmeurs de Vision Software ont fait leurs preuves dans le monde du shareware. Woody's World est donc leur premier produit commercial, et même s'il ne fait pas preuve d'une grande originalité, l'influence Mario est indéniable, le soft a le mérite d'être très efficace et bien programmé. Que les grandes sociétés qui traînent dans le milieu depuis une éternité se méfient, elles ont été nombreuses à tenter de réaliser ce genre de softs avec beaucoup moins de classe que Vision Software.

ENFILEZ VOTRE PANOPLIE DE SAUVEUR DE ROYAUME

Le héros du jeu, Woody, est l'un des plus grands sportifs du pays. Depuis maintenant un mois, Woody ne tient plus en place, la grande compétition Olympique annuelle qui oppose tous les athlètes de la région va bientôt avoir lieu. Gloire et richesse attendent les vainqueurs, ce qui a largement de quoi motiver n'importe quel individu, quel qu'il soit. Manque de pot, les Forces du Mal ont justement choisi cette période pour envahir le royaume. Dans ces conditions, il n'est pas question que la compétition ait lieu, il faudra d'abord délivrer le pays des envahisseurs.



Quand Woody réussit à terminer tous les niveaux qui composent un monde, il accède à un Bonus Stage où il pourra encore faire grossir son score. Juché sur une petite loco lancée à pleine vitesse sur des montagnes russes à scrollings continus, Woody doit sauter pour ramasser des pièces et des points.

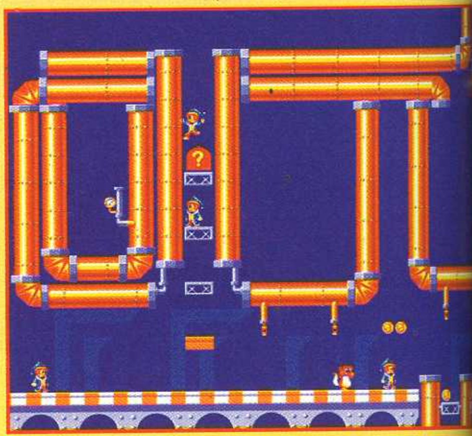
C'est, bien sûr, Woody qui a été choisi par le roi pour partir lutter contre les Grands Méchants. Il a remis à notre héros une carte du royaume où sont répertoriés six châteaux, ainsi que toutes les îles et les différentes régions qui faisaient le charme du monde de Woody. Les Forces du Mal, pour installer leur nouveau règne, ont dérobé le Cristal Magique jusqu'alors gardien de la paix du royaume. Woody devra donc parcourir les terres de long en large, passer dans chaque caverne, dans chaque château. D'après le roi, un septième château n'est pas inscrit sur la carte, et c'est là que le Cristal Magique doit être caché.

Très franchement, Woody qui est un peu juste du cerveau, n'a rien à faire des créatures maléfiques qui ont envahi le pays; s'il accepte de partir les combattre, c'est uniquement pour que la compétition Olympique puisse se dérouler normalement. Il attend ça depuis tellement longtemps.

PLATES-FORMES A LA SAUCE CONSOLES

Sans aucun doute, Woody's World avait





UP & DOWN

▲ Les graphismes de Woody's World sont propres, clairs et changent très souvent puisqu'il y a 22 styles de graphismes (divers châteaux, grottes, campagne, etc...) différents dans le jeu.

▲ L'aspect sonore de Woody's World n'a pas à rougir des capacités de l'Amiga en la matière. Les bruitages sont de qualité et les musiques intéressantes.

▲ La taille de l'écran de jeu est imposante et, surtout, les graphismes sont affichés au gré de scrollings multidirectionnels excellents.

▼ A part de très vagues ralentissements, plutôt rares, il n'y a absolument rien à reprocher à Woody's World.

S WORLD





Voici la carte du jeu auquel vous accédez avant de commencer chaque monde. Six des sept châteaux y sont répertoriés et votre position est indiquée par une flèche. Quand vous terminez un niveau, l'ordinateur vous indique, en affichant des points d'interrogation, les lieux où vous pouvez aller. Ainsi, le joueur choisit lui-même son parcours.

pour but de prouver que les jeux qui font le succès des consoles peuvent être développés sur micros. Du coup, tous les ingrédients que l'on a l'habitude de voir sur les machines Nintendo-ta-mère ou Sega-ta-mère sont présents: niveaux très vastes, passages secrets, bonus de partout et ennemis prise de tête.

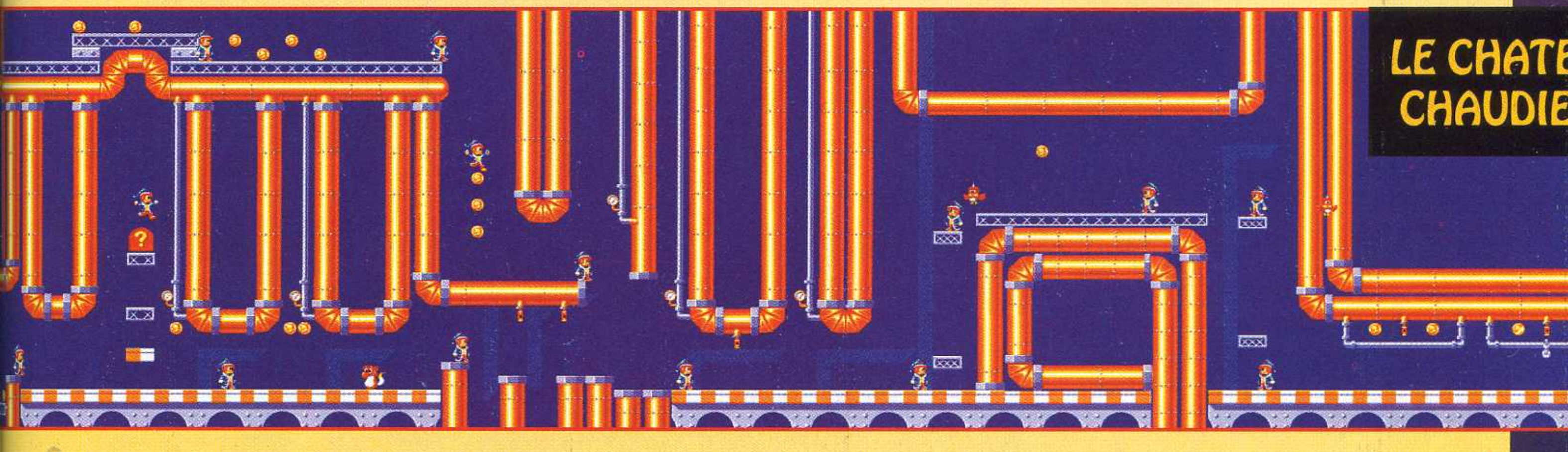
Woody's World est composé de 22 mondes différents, comprenez style de graphismes changeants, eux-mêmes déclinés en 60 niveaux. Autant dire qu'il faudra s'accrocher avant d'atteindre le septième château et finir le jeu. Chaque niveau propose des scrollings multi-directionnels de très bonne facture puisque le jeu est animé en 50 images/seconde. L'action est donc rapide et ininterrompue.

Le but, dans chaque niveau, est d'atteindre la sortie qui mène au niveau suivant. Seulement, localiser la porte Exit ne suffit pas, encore faut-il l'ouvrir. Pour cela, le joueur doit ramasser au moins cinquante pour cent des coffres présents dans le niveau. Un compteur, en bas à droite de l'écran, vous indique combien vous en avez ramassé jusqu'à maintenant, ce chiffre change de couleur quand la porte est enfin ouverte. Mais l'idéal est de récupérer tous les coffres; ainsi, en fin de niveau, vous obtiendrez un mot de passe qui vous permettra de reprendre le jeu à cette position.

Un peu partout dans chaque monde se trouvent d'autres portes marquées de points d'interrogation. Elles permettent d'accéder aux Salles Bonus où vous trouverez, en général, des tonnes de pièces et autres power-ups. Les pièces donnent des points et rajoutent une unité d'énergie quand vous en ramassez 25. Si vous en récupérez 100, Woody peut alors tirer sur ses ennemis. Les power-ups sont cachés dans des petits cœurs jaunes; pour les faire sortir, il faut les frapper avec la tronche de Woody. Chaque cœur ne renferme pas systématiquement un power-up, ce serait un peu trop simple, mais il vous rapporte, au minimum, une poignée de

Chaque monde apporte sa dose de nouveautés. Dans celui-ci, Woody devra frapper les étoiles rouges pour faire tomber des briques qui lui permettront d'avanc





LE CHATE
CHAUDIE

SUITE

WOODY'S WORLD (SUITE)



points. Les powers-ups sont de plusieurs types: les étoiles qui permettent de tirer, les vies supplémentaires, les sceptres et les couronnes. Les sceptres transforment Woody en prince Woody, lui permettent de sauter plus haut et de tuer ses ennemis en leur filant des coups de pied. Les couronnes transforment Woody en Roi Woody, permettent de sauter encore plus haut et, surtout, d'entrer dans d'autres salles Bonus appelées Salles du Trône, inaccessible pour Woody normal, qui contiennent encore plus de bonus et d'objets à récupérer.

Systématiquement, dans chaque niveau, des passages sont cachés et des coffres sont apparemment inaccessibles. Tout l'intérêt du jeu réside ici. Vous aurez ainsi l'impression d'avoir parcouru tout le niveau, mais le compteur de coffres vous indiquant que vous ne les avez pas tous ramassés, vous saurez qu'il reste un couloir que vous n'avez pas encore exploré. Pour les trouver, il faut bien regarder l'écran, et peut-être constaterez-vous que telle brique dans tel mur n'est pas tout à fait identique à ses collègues. En sautant dessus, vous traverserez ce mur qui vous mènera à une porte bonus, ou encore, à une porte qui vous enverra complètement ailleurs dans le niveau.





UNE TECHNIQUE QUASI IRREPROCHABLE

La force de Woody's World vient de l'énorme intérêt du jeu, immortalisé par la très grande taille des niveaux. De plus, l'aspect technique du soft est exemplaire, le joueur ne subira que de vagues ralentissements, absolument pas gênants, quand il y aura trop de sprites à l'écran.

L'action est accompagnée de bruitages et de musiques de très bonne qualité. Les musiques sont, d'ailleurs, particulièrement réussies et, surtout, très nombreuses puisqu'il y en a 26 différentes.

Les graphismes, quant à eux, même s'ils sont très classiques, ont le mérite d'être clairs et colorés (Woody's World affiche 32 couleurs à l'écran). Même s'il ne fait pas tomber Super Frog de Team 17 de sa position de référence en matière de jeu de plates-formes, Woody's World se défend très bien et conviendra parfaitement aux acharnés du genre. SEB.

EDITEUR : VISION SOFTWARE

SUR AMIGA

PLATES-FORMES — NOTICE — 1 MO — 3 DISQUETTES — 1 JOUEUR — JOYSTICK

GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	12

86%



Comme quoi, Woody's World prouve par a+b, qu'il peut y avoir des fantastiques jeux de plates-formes même sur micro.

WOODY'S WORLD

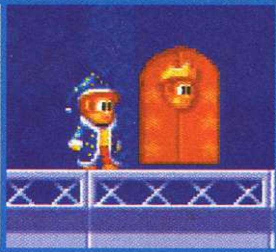


Les pièces vous rapportent des points, de l'énergie quand vous en ramassez 25, et vous permettent de tirer si vous en avez 100.

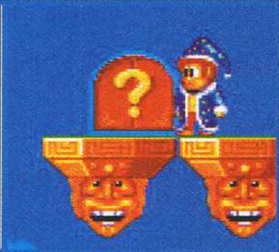


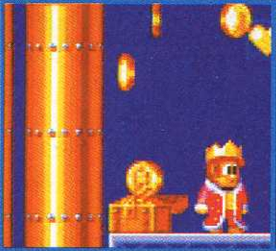
... et en non moins superbe Prince Woody grâce au sceptre.

Voici l'entrée d'une des nombreuses Salle du Trône. Woody ne peut y entrer que s'il possède la couronne.



Les portes marquées d'un point d'interrogation permettent d'entrer dans les Salles Bonus.





Elements essentiels du jeu: les coffres. Ils permettent d'ouvrir la porte de sortie et d'obtenir les mots de passe aux mondes suivants.



Le sceptre permet de transformer Woody en Prince Woody. Il saute alors plus haut et peut frapper ses ennemis en leur filant des coups de pied.

L'étoile jaune permet à Woody de tirer sur ses ennemis. Woody a toujours la possibilité de les éliminer en leur sautant dessus, bien sûr.



Voilà la couronne qu'il faut ramasser si vous voulez transformer Woody en Roi Woody. Vous sauterez alors plus haut et vous pourrez entrer dans les salles du Trône.



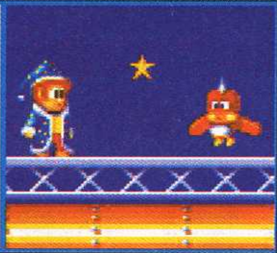


Certains des petits cœurs jaunes cachent des vies supplémentaires.



Si vous ne pouvez tirer, vous avez encore la possibilité de tuer vos ennemis en leur sautant dessus. Presque tous vos ennemis.

Woody a ramassé l'étoile jaune, ou encore il possède 100 pièces: il peut donc tirer sur ses ennemis.



Voilà la porte de sortie qui ne s'ouvrira que si vous ramassez 50% des coffres présents dans le niveau.





Voilà notre Woody transformé en magnifique Roi Woody, grâce à la couronne...

ZOOM SUR LES PRINCIPAUX ELEMENTS DE WOODY'S WORLD

LAURA THE DAGGER



…t commence à la rédaction où Laura trouvera de la matière auprès de son collègue pour pouvoir écrire son papier. (sic!)

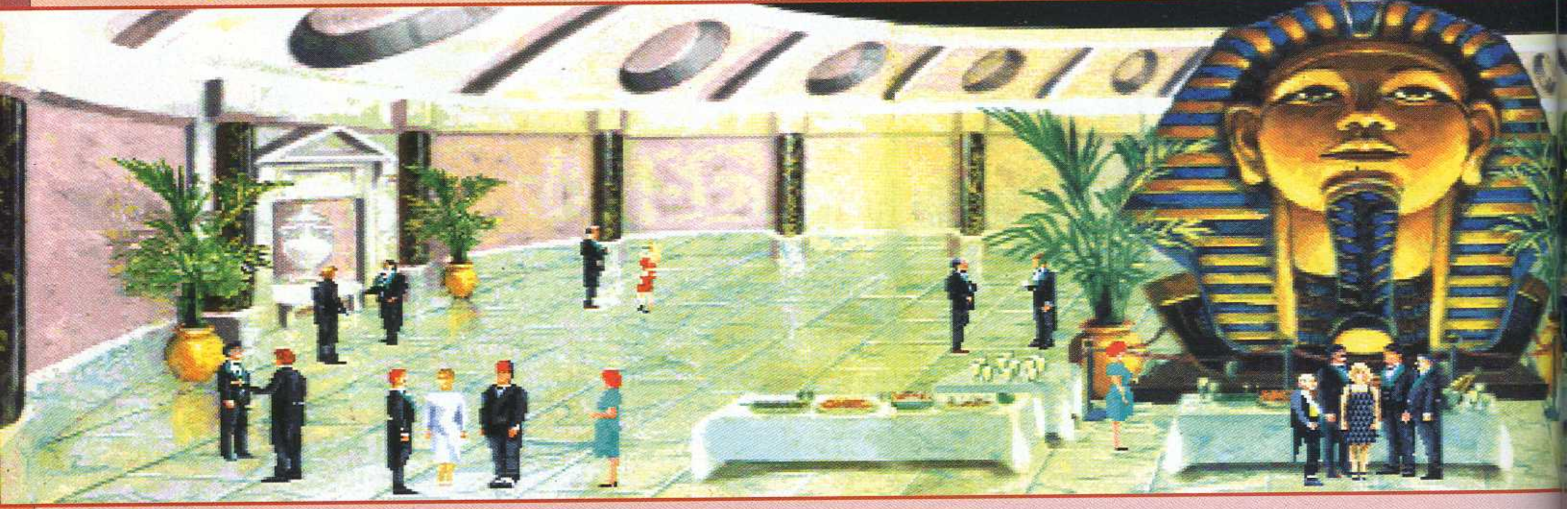
Le second épisode des aventures de Laura Bow sort enfin sur CD Rom. C'est l'occasion rêvée de se (re)prendre pour Hercule Poirot ou Miss Marple. Evidemment, le tout étant de savoir si ça vaut le coup en tant que CD Rom, la version disquettes étant sortie il y a quelques mois (ben oui quoi, c'est quand même la version CD qu'on teste).

UN HUIS-CLOS INQUIÉTANT

La présentation met tout de suite dans l'ambiance. Un paquebot, un homme endormi dans une cabine, la porte s'entrouve, laissant un filet de lumière balayer le sol. Un homme entre dans la cabine, étrangle le dormeur et le cache dans une malle. Une chose est sûre, on n'a pas affaire à une comédie des années 50. Remarquez, on n'en est pas si loin, puisque ça se passe dans les Années Folles, aux temps du Charleston et des dandys. Tout commence donc très mystérieusement. Laura qui fait ses débuts de reporter de choc dans un quotidien new-yorkais, s'est fait confiée une enquête sur le cambriolage du Musée Leyendecker. La Dague de Amon Ra, une antiquité égyptienne inestimable, qui devait constituer le clou d'une exposition, a été dérobée. En voilà, un bon scoop, si vous trouviez le coupable! Invitée à la soirée d'inauguration de cette exposition, Laura aura bientôt l'occasion de vraiment prouver ses dons d'enquêtrices. L'intrigue ressemble fort à celles d'Agatha Christie. Un début plutôt banal où l'on fait la connaissance des personnages qui ont chacun leurs personnalités et intérêts. Une chasse au scoop somme toute assez quelconque. Mais voilà, l'ambiance devient peu à peu plutôt morbide avec la découverte d'un premier cadavre. Et la chaise musicale continue avec un autre, puis un autre encore. Ca rappelle vraiment les Dix Petits Nègres. Brrr... Vous allez devoir interroger et contre-interroger les suspects, tout

UP & DOWN

- ▲ L'ambiance très agatha-christienne est absolument géniale!
- ▲ La réalisation est impeccable, comme toujours chez Sierra.
- ▲ Les voix digits sont très claires et relativement faciles à comprendre.
- ▲ C'est compatible MPC et ça marche donc sous Windows.
- ▼ C'est en Anglais et comme le texte ne figure pas à l'écran...
- ▼ Il n'y aucune différence entre la version disquettes et la version CD.



BOW 2 OF AMON RA



Dr. Olympia Myklos
Cette Grecque est vraiment très étrange. Elle est fascinée par tout ce qui est bizarre, ou mort!



Dr. Archibald Carrington III
Le président du Musée Leyendecker est un homme aimable et gentil... Est-il vraiment comme ça, ou n'est-ce qu'une façade?



Steve Dorian
Ce beau jeune homme est un artiste qui doit travailler sur les quais pour gagner son pain quotidien.



Ziggy
Cet homme un peu louche fait un peu "cheveu dans la soupe", vu le gratin qui est invité à la soirée privée du Musée.



Rameses Najeer
Le comptable du Musée est égyptien... Ah? serait-il asse patriote pour faire le coup?

LES 11 PETITS NEGRES



Wolf Heimlich
Cet Allemand est responsable de la sécurité du Musée. Il n'est apparemment pas très efficace.



Yvette Delacroix
Cette jeune dame charmante est à la fois gentille et belle (y'en a pour qui ça roule la vie). On lui connaît d'ailleurs pas mal d'aventures.



Comtesse Lavinia Waldorf-Carlton
Cette veuve s'est bien consolée depuis la disparition de feu-son mari le Comte, l'ancien Président du Musée. Elle traîne maintenant dans les bars glauques.



Dr. Phahsheptut 'Tut' Smith
En "froid" contre le Dr. Carter à qui il reproche de voler les trésors de son pays, il est capable d'aller très loin pour les récupérer.

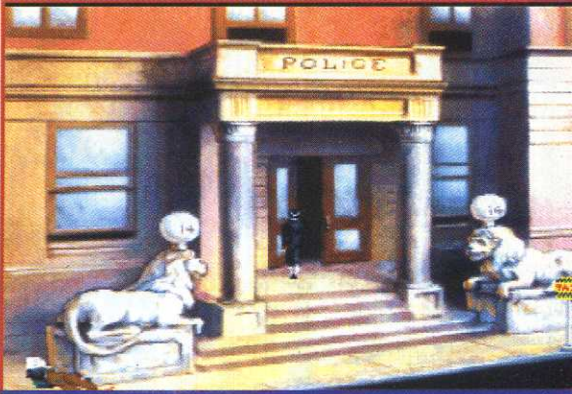


Dr. Pippen Carter
Le conservateur du Musée est un digne parent du Dr. Howard Carter (celui qui a découvert la tombe de Toutankhamon) puisqu'on lui attribue celle de la tombe d'Amon Ra.



Détective Ryan O'Riley
Ce détective irlandais dissimu trop d'indices pour être compl tement transparent.



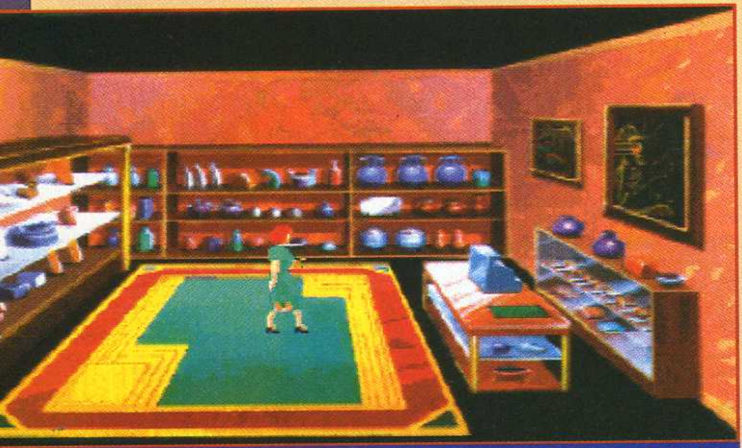


Le poste de police est toujours un bon début d'enquête dans affaires de cambriolages. Pas de chance, le commissaire, un peu gyne sur les bords, ne l'entend pas vraiment de cette oreil

LAURA BOW 2

en trouvant les indices qui vous mèneront sur la piste de l'assassin. Parce que vous faites quand même partie de la liste des "invités" et à fortiori, des victimes éventuelles. Vous disposez pour mener l'enquête d'un petit carnet -et d'un nouvel icône-. Mais de façon plus classique, il faudra résoudre des "énigmes" pour avancer -vous connaissez le principe, maintenant.





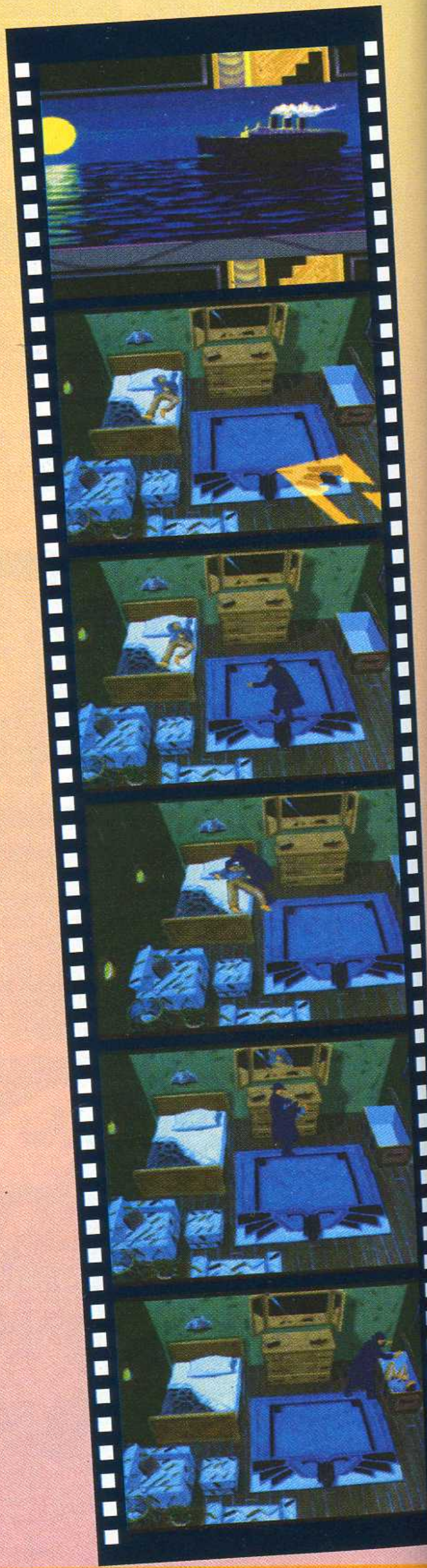
Le Musée regorge de salles plus ou moins intéressantes à fouiller. Même les plus banales, comme cette boutique de souvenirs, sont dignes d'attention.

VERSION CD = VERSION DISQUETTE... BEUH!

La réalisation est comme d'habitude chez Sierra, impeccable. Les décors, les personnages, tout est impeccablement dessiné. Il n'y a peut-être qu'un ou deux "portraits" qui ont été réalisés à la va-vite, mais l'ensemble reste néanmoins très au-dessus de la moyenne. Pour ne rien vous cacher, la version disquette était déjà comme ça. Il n'y a rien de nouveau, même la présentation est identique. Pour l'instant, point de CD Rom je vois. C'est seulement quand le jeu commence, que les capacités du CD Rom se font remarquer. Et là, ô joie, ô bonheur, ça parle! Les personnages parlent, la narratrice (celle qui assure par exemple, les descriptions d'objets)... et avec l'accent. Bon, enfin, on commence à distinguer les choses. Mais là où le bât blesse, c'est que c'est en Anglais, oui, dans la langue de ce cher Shakespeare... ou en l'occurrence en Américain. Heureusement, les "doubleurs" parlent relativement lentement et articulent très distinctement. Bien sûr, il faut avoir un minimum d'habitude pour saisir, mais ça reste dans les limites du raisonnable. chez Sierra ous disposez d'ailleurs de deux modes de jeu, avec "Speech" et sans texte à l'écran ou avec "Text" mais sans speech. C'est nul mais c'est comme ça. Le mode sans speech est bien évidemment une hérésie: ce n'est ni plus ni moins que la version disquette. Néanmoins, personnellement, moi, toute seule, je suis d'accord avec moi-même, je pense que c'est d'ailleurs un excellent moyen pour apprendre. C'est un peu difficile au début mais on s'y fait assez vite. Enfin, notons au passage que Laura Bow est compatible Windows-MPC sous lequel il fonctionne en fenêtre, comme tous les derniers Sierra.

En conclusion, Laura Bow 2 est un excellent jeu en soi mais si vous détestez l'Anglais et si vous n'y connaissez rien, n'achetez pas ce soft dans sa version CD. Il n'en vaut pas le coup. Il y a trop peu de différence entre la version disquettes et la version CD, le seul intérêt étant les voix digit. Par contre, si vous êtes fan et de Sierra et d'Anglais -et que bien évidemment, vous n'avez pas encore le jeu-, allez-y franco. S'il sortait en Français, ce serait sans doute l'un des meilleurs jeux CD qui soient.

CALOR



AVENTURE — NOTICE VO:16
1 DISQUE — 640 KO
1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER-JOY

EDITEUR : SIERRA
SUR PC CD ROM

GRAPHISME	16
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
ERGONOMIE	18
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

80%

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
■ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

TESTE SUR 486 DX33 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUND BLASTER

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansen[t]"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
THE GREATEST	325	392	325
Dune + J.White Snooker + Lure of the Tempress			
ACTION SPORT	292	342	292
SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall			
FOX COLLECTION	342	342	342
Baby Jo + Blues Brothers + Moktar + Monty Python's			
STRATEGIES	292	325	292
Dominium + Realms + Operation Stealth			
KINGS OF ADVENTURE	292	372	292
Goblins + Bargon Attack + Fascination			
UNIVERSE	252	292	252
Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2			
SPORT MASTER		342	292
PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500			
MEGA MIX			292
Agony + Leander + Ork			
PSYCHO'S SOCCER	272	292	272
Intern.soccer chal. + Kick off 2 + Manchester u. + World championship soccer			
COMPIL DES RECORDS	299		299
Croisiere cadavre + Lotus 2 + Heroquest			
SPORT BEST 2	269	299	269
Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2			
PRENIUM	269	299	269
Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup			
RAVING MAD	192		192
Robocod + Megatwins + Rodlands			
MAGIC WORLD	252		252
Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms **(PC pas de Megalomania)**			
VROOM+GREATCOURT2	229		229
PODIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942			
HEAD TO HEAD			342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			
SUPER HEROS			299
Baby jo+ Prince of persia + Aigle d'or			
COMBAT CLASSIC		342	292
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
ESPANA *92* THE GAMES	299	349	299
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 +Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
FUTURE DREAMS	342		342
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik +Fighter Bomber +R type 2 +Blues Brothers			
BITMAPS 1	259	305	259
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
MAITRES AVENTURES	349		349
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	299		299
F29 +Hard drivin + Stuncar+ Battle command			
LES STARS	289		289
Skweek +Builderland +Bumpy +Superskweek			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service +Carrier command P47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
LES BATTANTS 2	289	289	289
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon +Licence to Kill			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris +Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 +Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
A-TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		452	
AMBRESTAR	292		292
ANCIEN ART OF WAR	342		342
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	392	342
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEST OF BEST	252	272	252
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BODY BLOWS			242
BUNNY BRICKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
COHORT 2		342	292
CONQUEST LONGBOW		292	342
CRAZY CARS 3	252	292	252
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DARKLANDS		392	
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
GENESIA		292	252
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
GUY ROUX MANAGER	252	292	252
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INDY IV ACTION	252	305	252
ISHAR 2		292	252
JOE ET MAC	252	292	252
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
LEEDS UNITED	252	292	252
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEMMINGS 2		392	292
LEMMINGS TWIN PACK	292	292	292
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM 2		299	299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
O.M. SUPER FOOTBALL	252	292	252
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
POPULUS 2 +	325		325
PREHISTORIK 2		292	252
PREMIER MANAGER	252	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS		315	272
ROBOSPORTS		342	292
ROME		372	312
ROOKIES		252	252
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SIM CITY DELUXE		342	342
SLEEP WALKER	242	292	242
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		342	
STRIP POKER GIRL			252
SUPER CAULDRON	252	292	252
SUPER SPORT CHALL	292		292
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TRANSARTICA	292	292	292
TRODLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monsters	252	292	252
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
VROOM MULTIPLAYER	192		
WAR IN THE GULF	292	342	292
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
W.L.F	242	292	242
WOLFCHILD	289		289
WORDTRIS	292	342	292
W.W.F 2	252	292	252
X-WING		382	
ZOOL	252	292	252

BUDGET ST / PC / AMIGA

688 SUB ATTACK	149
ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	129
BARD'S TALE 3	109
BUBBLE BOBBLE	129
BUDOKAN	129
BUMPY	99
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
F 19 STEALTH FIGHTER	169
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FINAL FIGHT	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
HERO QUEST	99
INT. SOCCER CHALLENGE	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
LAST NINJA 2	129
M1 TANK PLATOON	149
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
OPERATION STEALTH	149
PINBALL MAGIC	99
PIRATES	129
POPULOUS	129
PRINCE OF PERSIA	129
PRO TENNIS TOUR	129
PUZZNIC	99
RICK DANGEROUS	99
ROBOCOP	99
ROBOCOP 2	99
RODLAND	99
R V F HONDA	99
SEUCK	99
SHADOW DANCER	99
SHERMAN M4	99
SKWEEK	99
SMASH TV	99
STREET FIGHTER	99
STRIKE FLEET	129
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TENNIS CUP	99
TERMINATOR 2	129
THE SIMPSONS	99
TOYOTA CELICA	99
TURBO CUP	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129
WWF	99

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100

Couleur **1750**

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	595
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649

AMIGA

ARENA 2000	129
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	**690**
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	**725**
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXCELLENCE 3.0	**590**
FAMILICOMPTE	325
FINAL COPY II (Français.)	**990**
FUN COLOR	**590**
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAKPATH + TERRAFORM	**780**
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	**490**
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
SOFTFACES	**490**
SOFTCLIPS	**490**
SUPERBACK	495
VISTA PRO 2.0 (Français)	**890**
VISTA PRO 3.0 (Français)	**890**
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	**499**
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
EXTEN. 512K A500.	**249**
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"	
60 MO	1990
80 MO	2790
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	**490**
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprimante STAR LC100 coul	**1750**
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109
BIEN DEBUTER AMIGA 500/600	**149**
B. Débuter Langage Machine	129
Bible de l'AMIGA + Disk	390
Livre de l'AMIGADOS	149

PC

ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	890
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1290
SoundBLaster PRO+Kit midi	1990
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM +	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

"LA RÉFÉRENCE" ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR
-SELECTION PAR MENU DES DEBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'A 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSELECT-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675
Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA
ADI

ADI FRANCAIS CE1
ADI FRANCAIS CE2
ADI FRANCAIS CM1
ADI FRANCAIS CM2
ADI FRANCAIS 6E
ADI FRANCAIS 5E
ADI FRANCAIS 4E
ADI FRANCAIS 3E
ADI MATHS CE1
ADI MATHS CE2
ADI MATHS CM1
ADI MATHS CM2
ADI MATHS 6E
ADI MATHS 5E
ADI MATHS 4E
ADI MATHS 3E
ADI ANGLAIS 6E
ADI ANGLAIS 5E
ADI ANGLAIS 4E
ADI ANGLAIS 3E
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS DÉBUTANT 6E/5E
ANGLAIS CONFIRMÉ 6E/5E
ALLEMAND DÉBUTANT 6E/5E
ALLEMAND CONFIRMÉ 6E/5E

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !



- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre — 2-06
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-desso[us]

carte bleue |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
FAX : **93.97.07.00** — SIGNATURE OBLIGATOIR[E]

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur [ ] DISC [ ] K7 [ ] ■ Votre N° Client [ ]

SPEC

LES DIFFERENTES VUES

LA CLASSIQUE



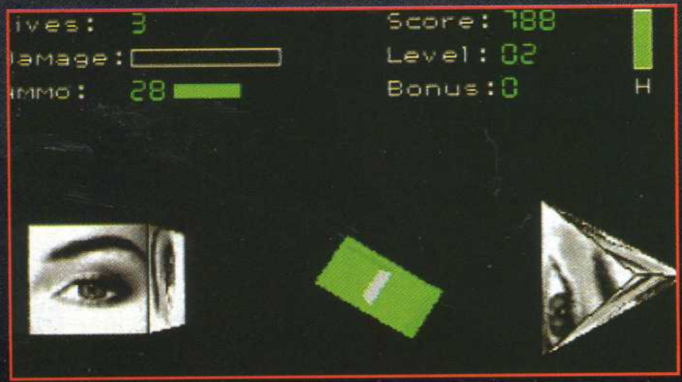
Vous êtes à l'intérieur de votre vaisseau. L'angle de vue est assez important et vous pouvez jeter de rapides coups d'oeil sur la droite, la gauche et vers l'arrière. La précision de tir est excellente, notamment grâce au viseur central. Cette vue par défaut est la plus facile à maîtriser.

VUE ARRIERE



Comme en témoigne la photo, vous vous trouvez à l'arrière de votre propre vaisseau. L'angle de vue est très important et il est possible de zoomer plus ou moins. Malheureusement, on ne voit pas toujours où l'on va, des obstacles venant parfois s'intercaler entre votre engin et l'objectif. Malgré tout, le tir reste précis.

VUE SATELLITE



C'est l'unique moyen permettant une vue d'ensemble. Le zoom permet d'agrandir le champ de vision afin de ne pas se laisser surprendre. Les rusés sélectionneront sûrement cette dernière, même si le jeu y paraît plus lent. De plus, les décors n'y sont pratiquement plus visibles, à moins de zoomer de façon importante. Mais où est l'intérêt?

Alors que l'on vient tout juste de terminer notre dossier "French connection" voilà que débarque l'adaptation de Spectre sur PC. Ce crétin de programme vient justement démentir ce que j'écrivais le mois dernier: "Bien qu'il soit possible d'équiper son PC d'une carte réseau, aucun jeu ne sait les gérer. Vous pouvez donc laisser tomber... " STOP! On rembobine la cassette "...rebmot ressial cond zevuop souV .reég sel tias en uej nucua", et on change la fin: "il n'existe qu'un seul jeu, à ce jour, capable de les reconnaître : Spectre." Ce programme sévit depuis plusieurs années dans les réseaux Macintosh avec un certain succès, il faut bien le reconnaître. C'est aujourd'hui au tour des réseaux PC d'en profiter, à condition toutefois que vous en soyez équipé.

PLUS ON EST DE FOU...

Le premier menu vous invite à sélectionner le mode de jeu. Bien entendu, on peut décider de jouer seul, par câble Null Modem (à deux), par Modem ou encore par réseau. Pourvu que votre société (ou autre) soit équipée d'un tel système, vous allez carrément vous éclater! Tenez-vous bien, on peut se connecter à huit simultanément en NetBios ou en Novell IPX. Le menu "Network" sert à paramétrer chacun des micros participant à l'opération en entrant, notamment, le nom de son vaisseau et le type de connection. Le programme s'occupe automatiquement de la suite des évènements en synchronisant chaque micro.
Voilà, la partie n'a plus qu'à débuter. Premier conseil (primordial): éviter de vous faire choper par votre patron! Deuxième conseil (pratique): si vous faites une pause

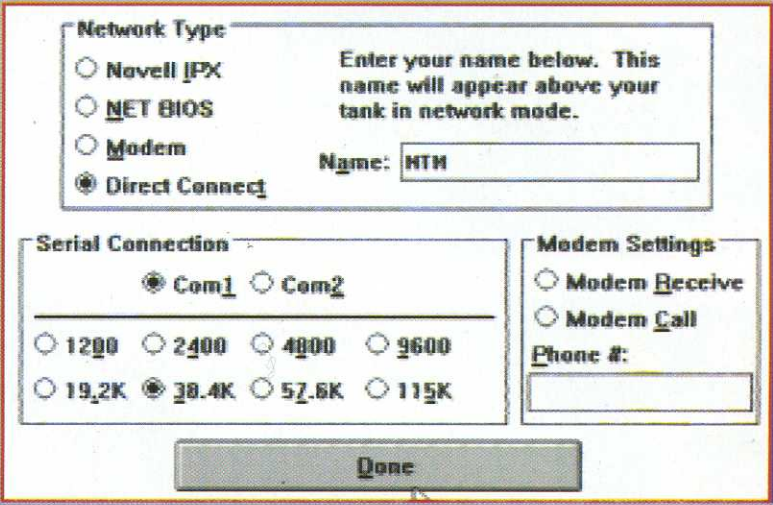
UP & DOWN

▲ Un programme passionnant lorsque l'on y joue à plusieurs.
▲ Des tableaux aux décors variés et des bruitages corrects.
▲ Une interface multi-joueurs très conviviale et le jeu est fourni en trois exemplaires.

▼ Très vite lassant si l'on est seul.
▼ Une rapidité qui laisse parfois à désirer.
▼ Il est impossible de se connecter à la version Macintosh.

CTRE

sans que les autres vous aperçoivent, vous devenez invincible. Ahah, génial non? A noter que chaque bécane doit posséder un exemplaire différent du programme (n° de série différent), et que l'original comprend en version de base, trois softs avec notices.
Dans le cas où l'on est seul, le jeu devient rapidement lassant. L'action est répétitive et le principe du programme n'a vraiment rien d'original. En revanche, on peut s'entraîner comme un taré pour ridiculiser ses collègues.
Les scénarios (ii) multijoueurs sont au nombre de trois. Dans "Arena", vous devez shooter tous vos adversaires. Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs a atteint un nombre de points fixé à l'avance. le "Flag Rally" est une véritable course contre la montre; le principe reste le même que précédemment, à la différence près que vous devez, en plus, ramasser les six drapeaux du plateau. Si un ennemi vous détruit, il vous pique, par la même occasion, les précieux drapeaux que vous avez eus tant de mal à acquérir. Dans le troisième scénario, "Base Raid", l'ensemble des joueurs se scinde en deux camps devant conquérir la base adverse. Du délire!
Basé sur un principe quelque peu simpliste, Spectre parvient à s'imposer comme une véritable drogue au sein de l'entreprise. Essayez donc de ne pas en abuser!



Le menu Multijoueurs est fort bien fait. Après sélection du réseau ou du type de connection désirée, l'ordinateur prend les opérations en main et attend patiemment que tout le monde soit prêt.



Les objets sont recouverts d'images bitmaps. L'effet rendu est saisissant et l'animation reste rapide. Dans le cas d'une machine un peu lente, on pourra paramétrer la complexité de l'affichage.

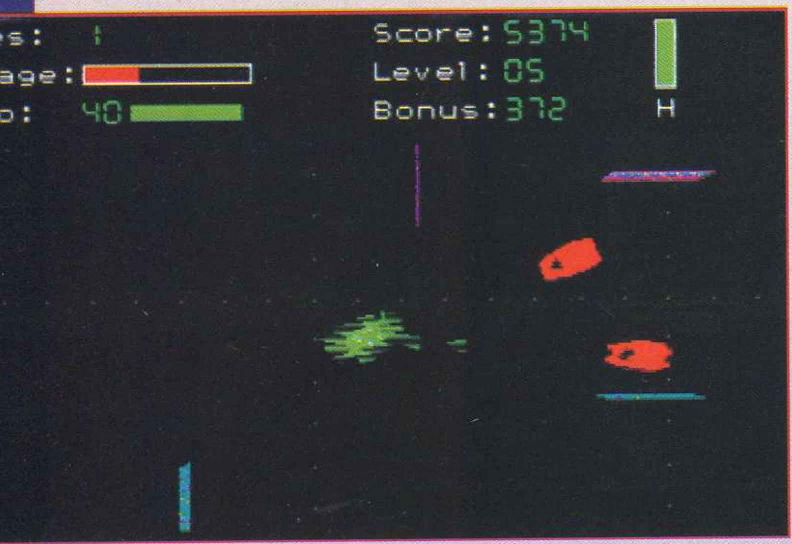


LEGENDES

1. NOMBRE DE VIES RESTANTES
2. SCORE
3. DEGRÉ DE DOMMAGE
4. NOMBRE DE MUNITIONS
5. INDICATION DU NIVEAU EN COURS
6. NOMBRE DE BONUS RAMASSÉS
7. ENERGIE HYPERSPACE
8. RADAR

SUITE

SPECTRE





UNE BONNE REALISATION

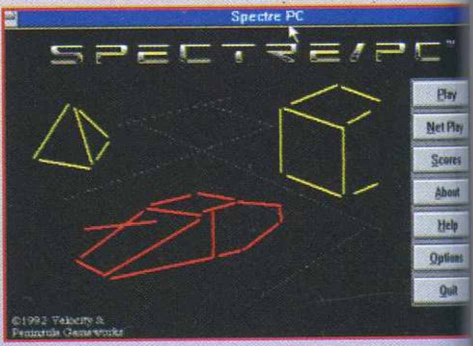
L'animation est assez fluide et les décors, bien que sombres, sont très diversifiés. En situation délicate, il est possible de sauter ou de se téléporter à un autre endroit du tableau. Mais l'énergie prévue à cet effet s'épuise très vite!

Les parois des objets sont entièrement "mappées" avec de splendides images. A ce propos, le nombre de détails est paramétrable pour les machines moins puissantes. Mais pas de panique, le jeu reste parfaitement jouable sur 386SX16!

Le fonctionnement de spectre à partir de windows ne pose pas le moindre problème, mais son exécution s'effectue dans une fenêtre DOS plein écran. Nobody is perfect!

Bref, si vous êtes un adepte du jeu à deux, ou plus, vous allez vous l'arracher!!!

LORD CASQUE NOIR



Dès qu'un missile ennemi atteint votre engin, l'écran se brouille de parasites, se déforme et se dédouble. Si votre niveau de dommages atteint son seuil critique, votre QG vous livre instantanément un nouvel appareil. Allez mollo, il n'y en a que trois!



Les décors sont, pour la plupart, animés et riches en couleurs. Hormis le fait que tout ceci est bien joli, ces bâtiments vous protègent efficacement contre les projectiles de vos adversaires.



EDITEUR : VELOCITY
SUR PC

ARCADE — NOTICE VO:18 — 640 KO — 1 DISQUETTE — 8 JOUEURS — SOURIS-CLAVIER-STICK

GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
INTERET(seul)	09
INTERET(2et+)	18
ORIGINALITÉ	16

■ S.BLASTER
□ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
□ ROLAND MT 32
□ SOUND SOURCE
□ COVOX
□ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA □
VGA ■
SVGA □

SEUL/A DEUX
69/85%

NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP

BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...

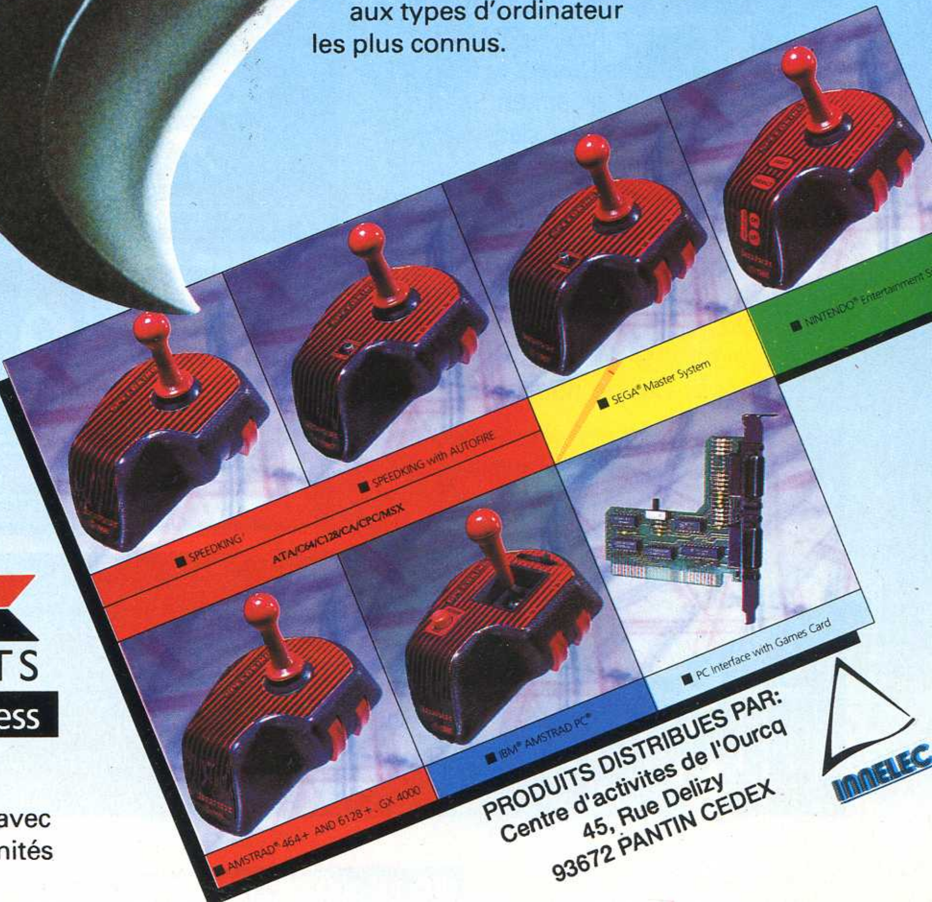


PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.



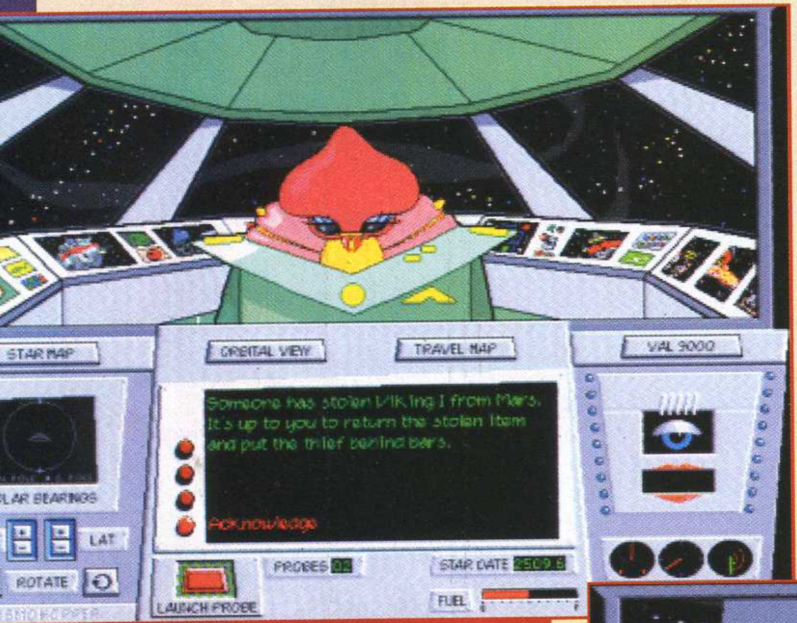
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business

PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX

INNELEC

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

WHERE IN THE... IS CARMEN S...

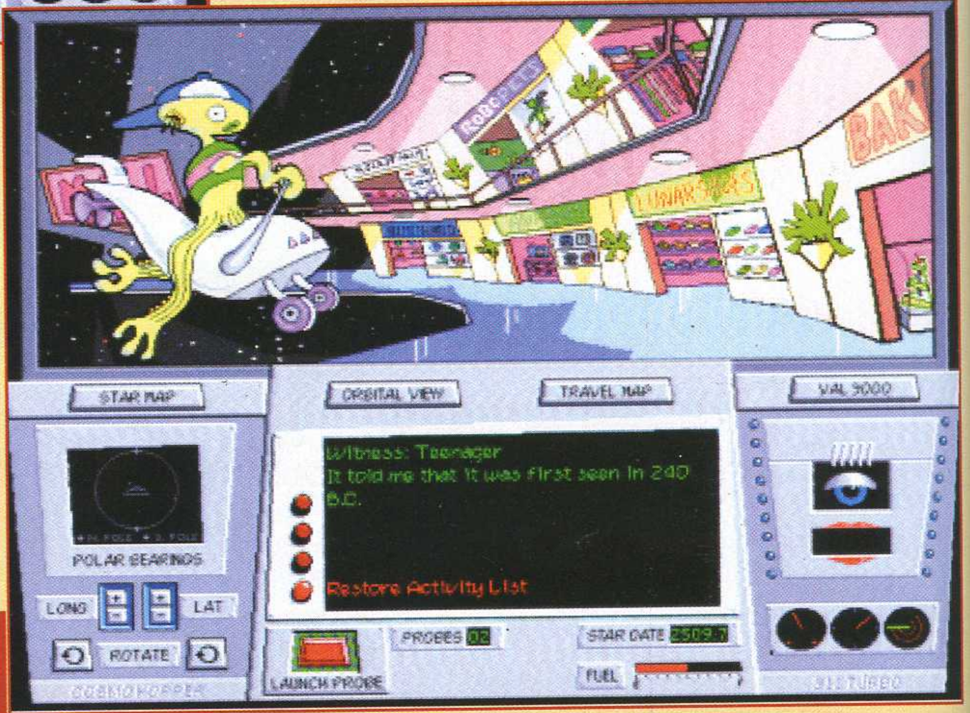


Avant chaque mission, Le Chef vous expose les faits du crime. Ensuite, c'est à vous de jouer! Vous ne le reverrez qu'une fois votre délai de mission terminé, que vous ayez réussi ou non.

Après le monde, l'Amérique, les Etats-Unis, et le temps, la bande à Carmen Sandiego nous revient dans de nouvelles aventures qui ont, cette fois-ci, pour cadre l' "Hhessspâccce, frontière de l'infini". Rien n'arrêtera donc l'ambition de Carmen. Mais rien ne vous arrêtera non plus -on n'est pas là pour rigoler non plus, quoi que... Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette série qui a été récompensée par de nombreux prix, il s'agit d'une pseudo-enquête policière qui n'a, en fait, pas d'autre dessein que de vous apprendre tout plein de choses. En clair, c'est plutôt éducatif. Oh, la, la, STOP! éducatif? pour les gamins? qu'ouïs-je? Si vous vous dites ça, c'est que vous ne connaissez vraiment pas la série. Si l'épisode qui se déroulait dans le monde était plutôt axé sur les enfants à cause du mini-atlas junior fourni, ce volet-ci est autrement plus "adulte". Pour une fois qu'on peut se "culturer" à bon compte, vous n'allez quand même pas chipoter.

ENQUETEUR INTER-GALACTIQUE

Carmen Sandiego est donc la patronne d'un gang de malfaiteurs tous plus extra-terrestres les uns que les autres. Ils s'amusent à voler des objets aussi insignifiants que la Tour Eiffel, la Grande Muraille de Chine... ils vont même parfois jusqu'à décrocher la Lune. Fringuant Cadet Spatial de l'agence de détectives inter-galactique A.C.M.E., vous vous voyez donc confier la



Les témoignages fourmillent d'indices sur l'endroit où se trouve le coupable. Le tout étant de savoir interpréter les dires de chacun.

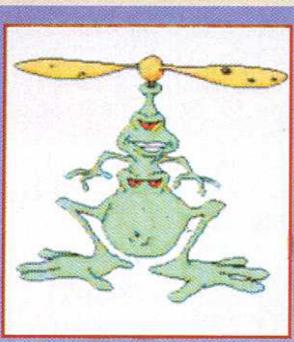
UP & DOWN

- ▲ Enfin, un jeu où l'on apprend des choses intéressantes sur l'astronomie et l'astronautique sans que ce soit trop prise de tête.
- ▲ La base de données de Val est consultable indépendammentt du jeu.
- ▲ Les apparitions du V.I.L.E. sont toujours à mourir de rire.
- ▲ La réalisation graphique et sonore est décidément excellente.
- ▼ C'est malheureusement en Anglais.

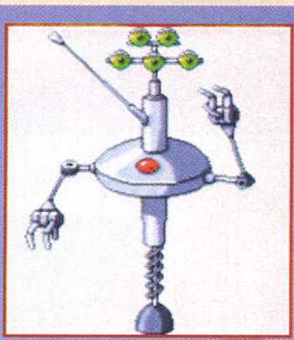
N SPACE
SAN DIEGO ?

HANOVER FIST
Activité: Braconnier de Vaisseaux et Crack en Mécanique
Genre: Mâle
Nombre d'yeux: Beaucoup
Caractéristique: Cheveux
Nourriture Préférée: Déchets toxiques



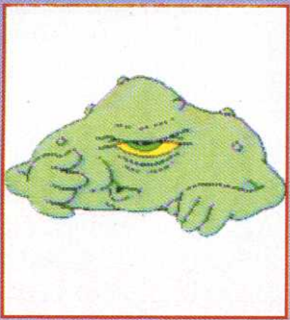


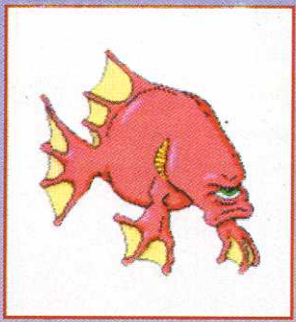
AVERY LITTLEBIT PHELPS
Activité: Mascotte et Apprenti-Pickpocket
Genre: Mâle
Nombre d'yeux: Beaucoup
Caractéristique: Ecailles
Nourriture Préférée: Déchets toxiques



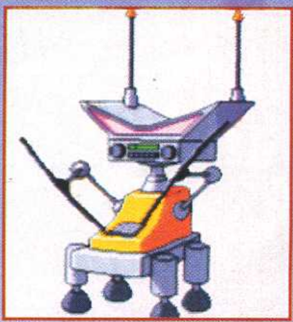
LIEBSEN BOUNZ
Activité: Ex-Star d
ket; actuellement V
de Kangourous
Genre: Androgyne
Nombre d'yeux: B
coup
Caractéristique: An
Nourriture Préféré
Radiation

NEBULUS DOOLITTLE
Activité: Obstacle professionnel
Genre: Mâle
Nombre d'yeux: Un
Caractéristique: Branchies
Nourriture Préférée: Déchets toxiques





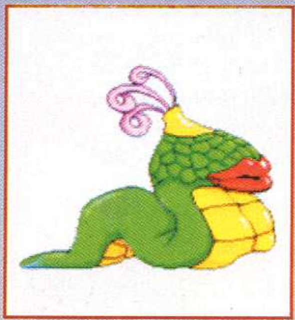
ENZO DI GALAXY
Activité: M'as-tu-vu aquatique
Genre: Mâle
Nombre d'yeux: Zéro
Caractéristique: Branchies
Nourriture Préférée: Cuisine terrienne



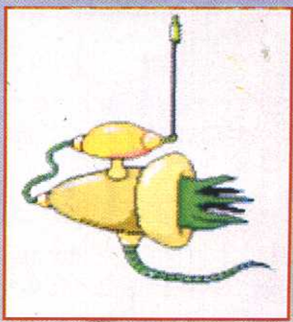
INFINITY MCMATH
Activité: Comptabl
mique Certifié
Genre: Androgyne
Nombre d'yeux: U
Caractéristique: An
Nourriture Préféré
Déchets toxiques

MORTON U. BARGANDFORE
Activité: Représentant à Langue d'Acier
Genre: Mâle
Nombre d'yeux: Un
Caractéristique: Cheveux
Nourriture Préférée: Cuisine terrienne



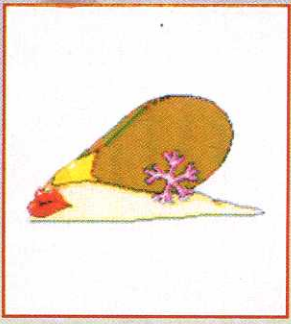


BEA MIUPSCOTTI
Activité: Amuseur de Bar
Genre: Femelle
Nombre d'yeux: Zéro
Caractéristique: Ecailles
Nourriture Préférée: Cuisine terrienne



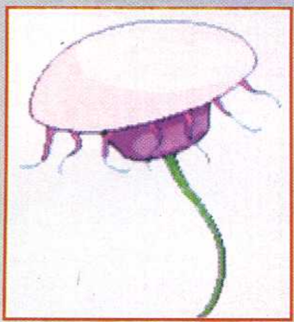
G. "WHIZ" BANG
Activité: Messager
tronique et Virus i
tique à temps parti
Genre: Androgyne
Nombre d'yeux: Z
Caractéristique: Qu
Nourriture Préféré
Radiation

VERNA–LEE KWINOX
Activité: Microbiologiste Macrobiotic
Genre: Femelle
Nombre d'yeux: Zéro
Caractéristique: Cheveux
Nourriture Préférée: Cuisine terrienne





MARCY BO KOO
Activité: Hôtesse de l'Espace
Genre: Femelle
Nombre d'yeux: Deux
Caractéristique: Queue
Nourriture Préférée: Cadets spatiaux



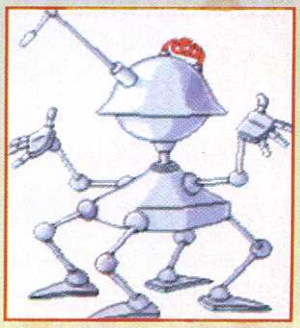
KIT INCABOODLE
Activité: Sanctuaire
Butin
Genre: Androgyne
Nombre d'yeux: Z
Caractéristique: Qu
Nourriture Préféré
Hydrogène liquide

RITA LABOUDIT
Activité: Reporter de première pour le Mercury
Genre: Femelle
Nombre d'yeux: Deux
Caractéristique: Cheveux
Nourriture Préférée: Cadets spatiaux





CARMEN SANDIEGO
Activité: Patronne du crime inter-galactique
Genre: Femelle
Nombre d'yeux: Deux
Caractéristique: Cheveux
Nourriture Préférée: Cuisine terrienne



ASTRO FIZZIX
Activité: Robot Sav
Fou
Genre: Androgyne
Nombre d'yeux: Z
Caractéristique: A antennes
Nourriture Préféré
Hydrogène liquide

SUITE

WHERE IN SPACE IS CARMEN SAN DIEGO ?

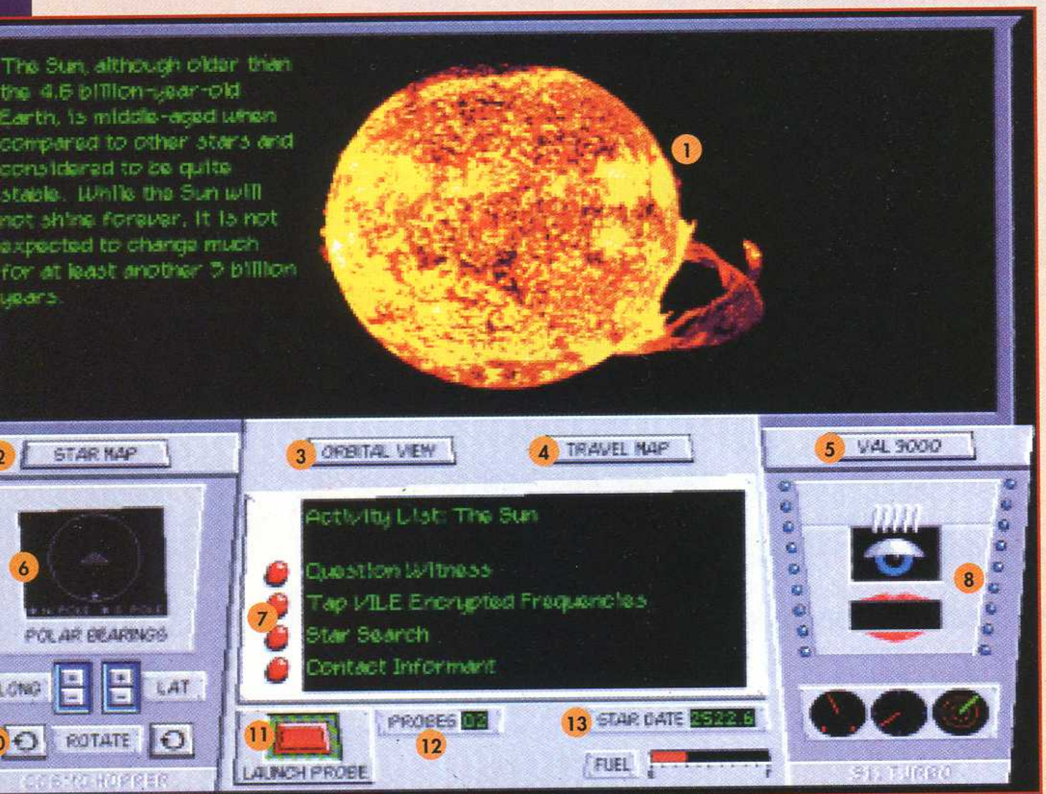


TABLEAU DE BORD COSMOHOPPER 911 TURBO

1 Visualisation et Description du lieu
2 Carte stellaire
3 Vue orbitale
4 Carte de voyage
5 VAL 9000
6 Position du pôle
7 Options d'Indices
8 VAL
9 Longitude et Latitude
10 Rotation
11 Lancement de sonde
12 Indicateur de sonde
13 Date stellaire
14 Jauge de carburant

lourde mission d'arrêter cette redoutable "famille". A bord de votre Cosmohopper 911 Turbo, équipé de l'incroyable Ordinateur Electronique VAL 9000, vous allez donc devoir traquer la piste de ces brigands à travers le système solaire. Vous recueillez les déclarations des témoins, récoltez les infos des indics, etc. pour suivre la trace: où sont-ils allés? Evidemment, il faut faire des recoupements car ce ne sera jamais clair comme de l'eau de roche. Vos indic' vous donneront des tuyaux sur l'identité exacte du malfaiteur en question. Ben oui, vous disposez quand même d'une petite quinzaine de suspects et, pour effectuer une arrestation en bonne et due forme, il faut des preuves et un mandat. Mais comme toute action fait consommer du "fuel" à votre vaisseau, il vaudrait mieux que vous ayez très vite des idées.

Travel Map Halley/Oberon, Uranus
Une fois que vous avez localisé le criminel, il faut aller sur place au moyen de cette carte.



VAL 9000, L'ENCYCLOPÉDIE DE L'AN DEUX MILLE

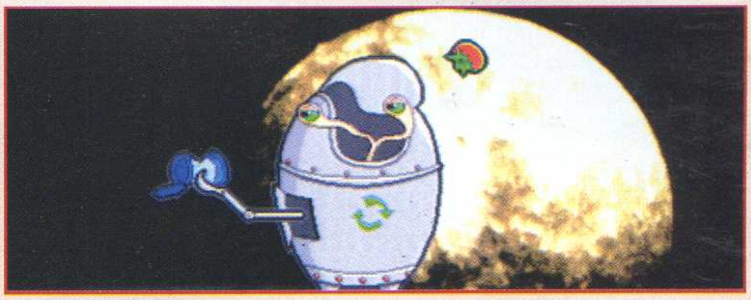
Et c'est là que VAL est d'une aide inestimable. Qu'est-ce que VAL? C'est votre ordinateur de bord, doté d'une base de données sur (presque) tout ce qui est lié à l'espace: constellations, planètes, astronautes, etc. Mais le plus intéressant est que toutes ces données ne sont pas purement et simplement scientifiques, elles comportent des références littéraires, historiques et mythologiques très instructives. Et ditesvous qu'en plus, tout ça est remarquablement illustré par de superbes digit de planètes, astres, étoiles et autres objets célestes issus de la N.A.S.A. Honnêtement, il est rare qu'un passionné d'informatique n'ait pas fantasmé sur les martiens, les planètes et autres thèmes chers à la science fiction. Je tiens à souligner la formidable idée de la part des concepteurs du jeu, de rendre accessible cette fabuleuse encyclopédie sans jouer au jeu. Mais rassurez-vous, le jeu en soi est très très drôle, avec beaucoup de gags, notamment quand un V.I.L.E. apparaît (cf. encadré). Les cinéphiles auront, bien sûr, compris l'allusion à 2001, l'Odyssée de l'Espace (vous savez, HAL, VAL...). Le seul hic étant que tout ça est en Anglais et rien ne présume une adaptation française.

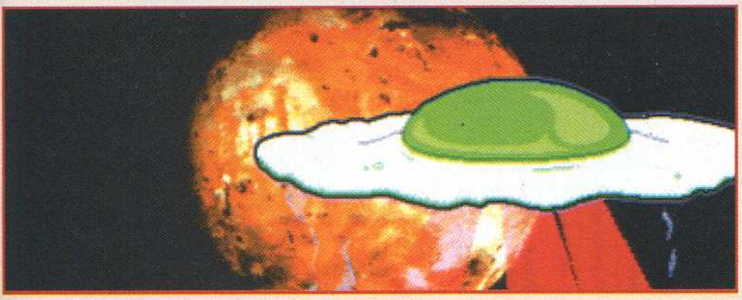
DU SUPER VGA, DES SUPERBES MUSIQUES ET DES BRUITAGES GÉNIAUX

L'écran de jeu est vraiment très sympa, avec tout plein de boutons et de touches partout, très vaisseau spatial quoi! Tout exploite bien entendu la souris au mieux pour la joie et le bonheur de tous. Le Super VGA fait des merveilles et la finesse des traits m'étonne toujours -pourquoi tous les jeux ne sont-ils pas comme ça? "Space" combine le dessin très cartoon et les photos digitalisées d'une qualité assez rare. Les animations sont bourrées d'humour. Mais le must reste quand même le son. Les musiques rappellent vaguement une série de SF avec un monsieur aux oreilles bizarrement pointues. Et les bruitages et les voix digit sont certainement parmi les meilleurs sur PC malgré la concurrence acharnée.
Que dire de plus si ce n'est que c'est très très bien?

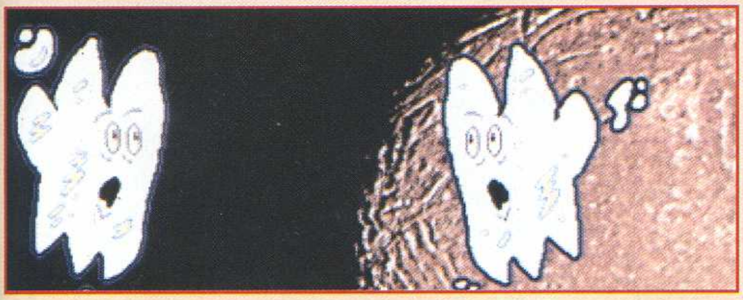
CALOR

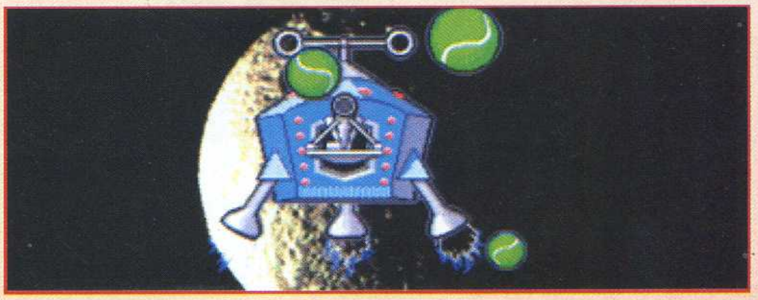


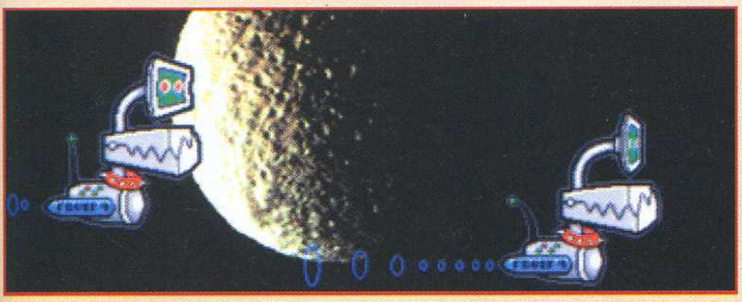






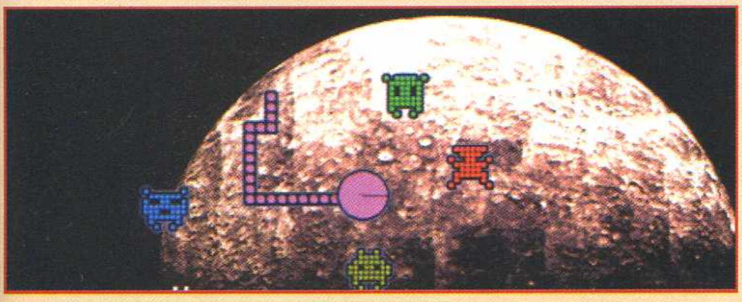














LES APPARITIONS DES MEMBRES DU V.I.L.E. SONT TOUJOURS TRES SPECTACULAIRES ET TRES DROLES, NOTAMMENT DE CELLE QUI PARODIE 2001, L'ODYSÉE DE L'ESPACE.



EDITEUR : BRODERBUND

SUR PC

AVENTURE — NOTICE VO:15 — 8 MO — 640 KO — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
ERGONOMIE	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	14

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ■

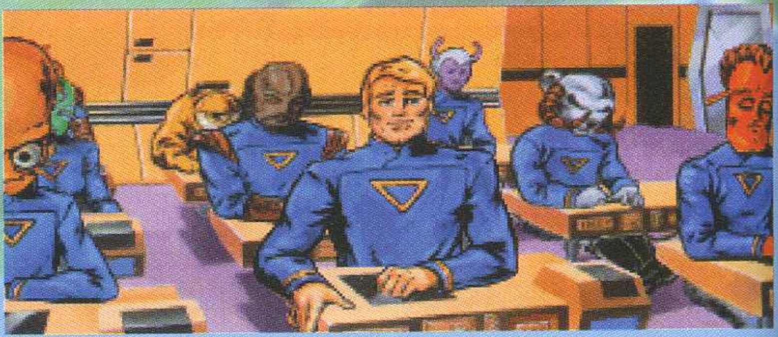
82%

TESTÉ SUR 486DX2 66 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM16

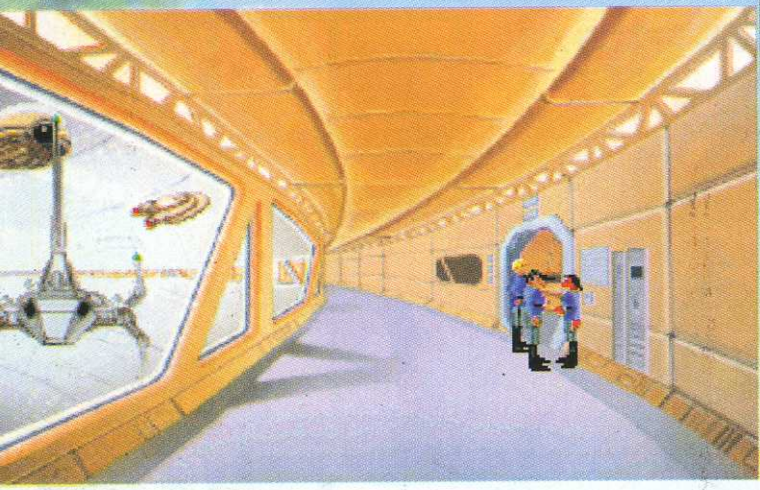


Voici la première partie de cette 5ème aventure de Roger Wilco "The next mutation". ous trouverez la suite de cet pisode dans quelques années umière... euh dans le prochain uméro.

Captain Framykirkenski

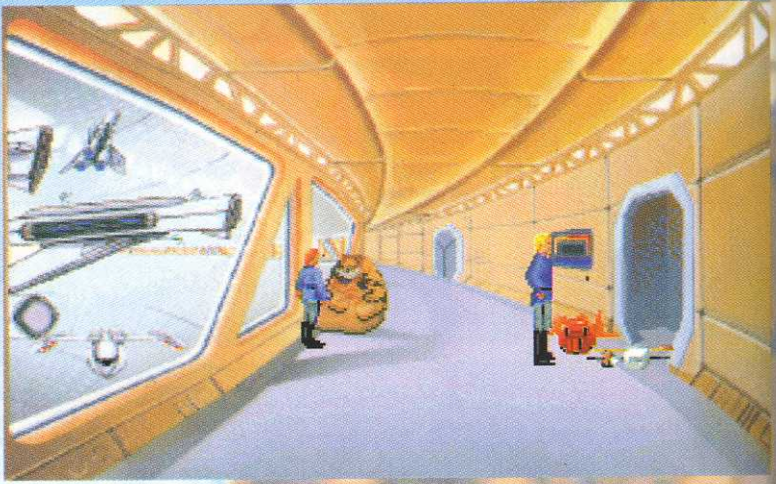


Pendant l'examen, utilisez l'oeil pour copier la réponse de la personne qui est à votre droite (à gauche de l'écran).



TAR CON

rouvez la porte menant à la salle de classe et uvrez-la.



Une fois l'examen réussi. Allez dans le placard du concierge. Ouvrez le placard. Ramassez la shampouineuse et les cônes de sécurité. Allez à l'ascenseur.



Utilisez l'ascenseur pour descendre sur la crête du Starcon.



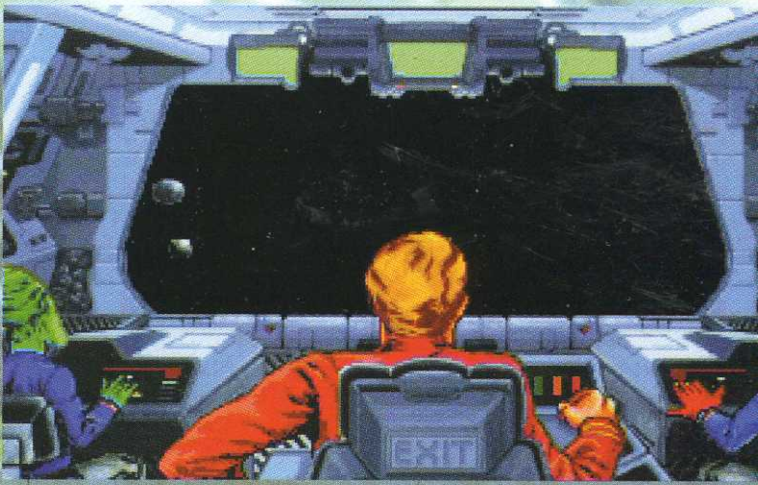
Utilisez les cônes de sécurité sur les 3 coins. Utilisez la shampouineuse. Faites briller le sigle triangulaire. Une fois la crête complètement débarrassée, le Capitaine Quirk apparaît. Une fois parti, prenez l'ascenseur et retournez dans le couloir.



Après vous être fait remarquer à la conférence, allez dans le hall pour lire vos résultats.



Examinez vos résultats au test.

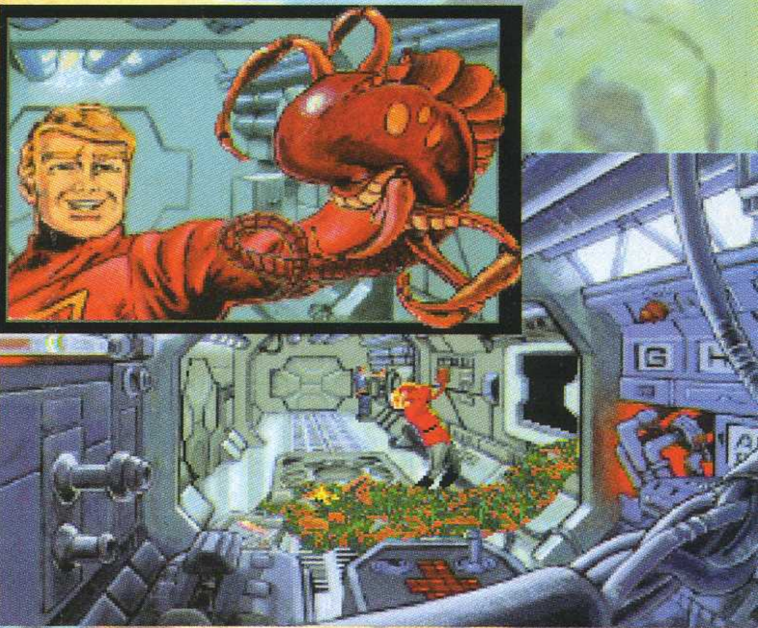


EURÊKA

Asseyez-vous. Utilisez le "Command cursor" s
Flo pour lui ordonner "Hail Starcon". Ordonn
à Droole "Lay in a course". Entrez les coordo
nées . Ordonnez à Droole "Regul
Speed". Lorsque Droole vous indique que vo
approchez de votre destination, ordonnez-l
"Regular Speed". Quand Flo vous dit "I am tra
king a waste Beacon" ordonnez à Droo
"Activate RRS".



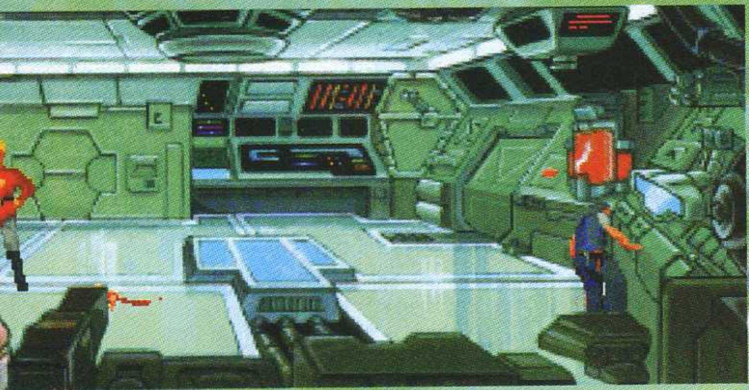
Vous récupérez le sac poubelle. Quand Flo vo
dit "I am detecting a life form..." ordonnez
Droole "Lay in a course". Entrez les coordo
nées . Ordonnez à Droole "Life Spee
Allez dans la salle des machines.



Ouvrez le compartiment à ordures.



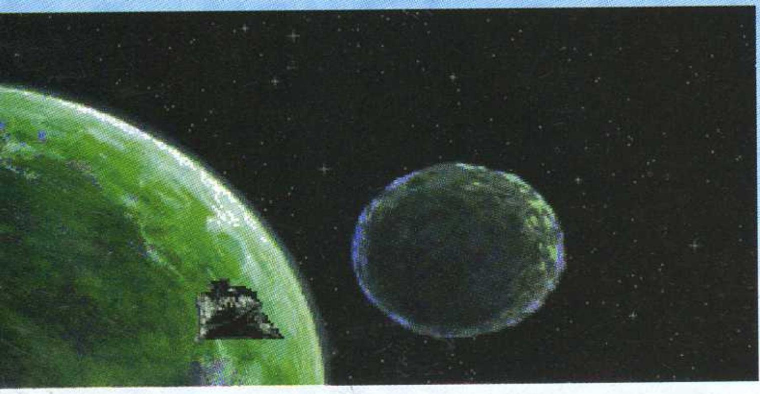
avrez la boite à
tils. Prenez le
alumeau, le
sible, l'espèce de
nce et la fiole
acide.



trez dans le laboratoire, retournez dans la
lle des machines et revenez enfin dans le labo-
toire. Placez-vous le plus à gauche de l'écran.
ous récupérez Spike. Mettez Spike dans le
cal ainsi que la fiole d'acide. Retournez vous
seoir sur votre fauteuil. Ordonnez à Droole
Regular Speed". Lorsque Droole vous indique
e vous approchez de votre destination, ordon-
z-lui "Regular Speed".



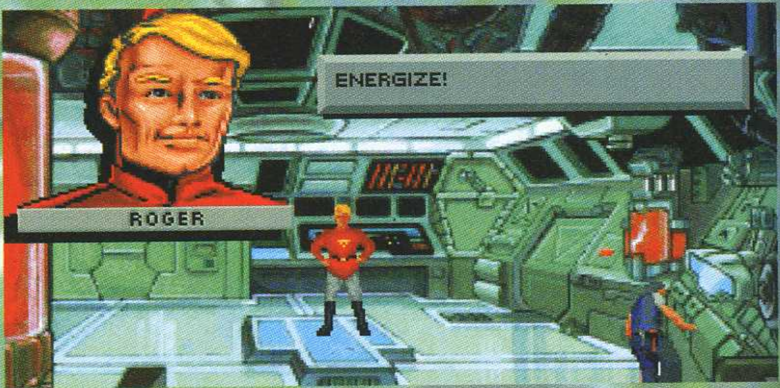
uand Flo vous dit "I am tracking a waste
eacon" ordonnez à Droole "Activate RRS".



ous récupérez le sac poubelle.
rdonnez à Droole "Lay in a Course". Entrez les
oordonnées . Ordonnez "Life Speed".



Quand l'androïde vous attaque, allez dans le laboratoire.



Montez sur le téléporteur et parlez. (Lorsque vous le faites parler il dit "Energize" et vous voilà téléporté.



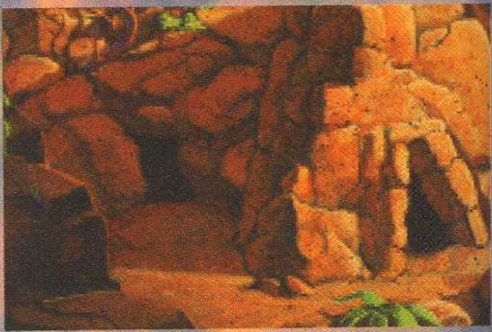
KIZ URAZGUBI

Regardez la séquence d'atterrissage.



Allez dans le fond de la caverne gauche.

Allez à gauche.

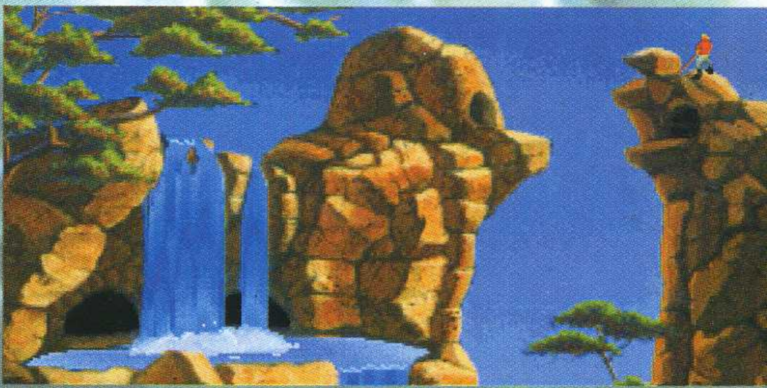




Montez sur la branche en haut.



Attendez que la branche s'approche du bord et ramassez-la. Retournez dans la grotte de gauche. Allez à droite. Traversez le vide en utilisant le tronc. Utilisez la branche sur le fruit. Dès que le fruit se balance vers vous, attrapez le.



Retournez à gauche, empruntez le passage d gauche.

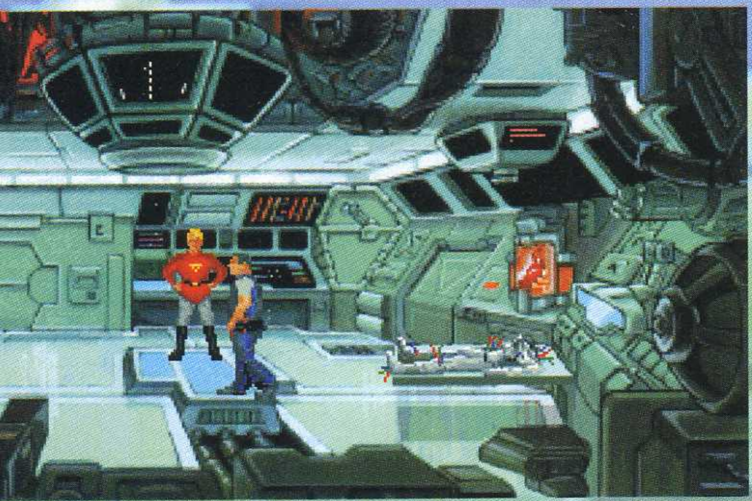
Empruntez le passage de gauche. Attentio l'androïde vous suit. Sautez de l'autre côté de l falaise.

Utilisez la branche sur le gros rocher. Une fo l'androïde détruit retournez au lac.

Quand l'androïde sort de l'eau, allez vous cache dans le tronc d'arbre.

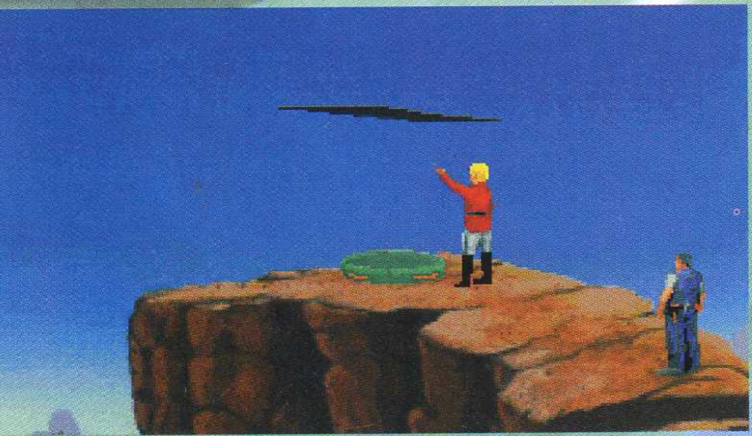
Quand l'androïde se pose sur le tronc, utilisez l fruit sur lui. Cette fois-ci il est bien détrui Récupérez la tête d'androïde à gauche du tronc Retournez au lac.

Cliffy vous y attend.



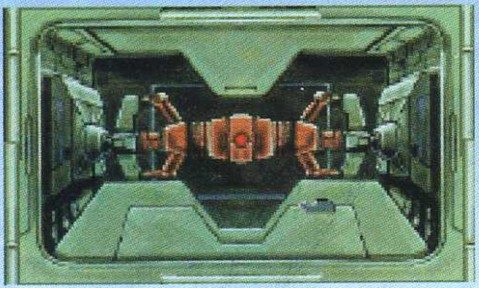
E RETOUR A EURÊKA

ortez du laboratoire et retournez-y. Vous don-
z la tête d'androïde à Cliffy. Téléportez vous à
ouveau sur Kiz Urazgubi. Cliffy vient avec vous.



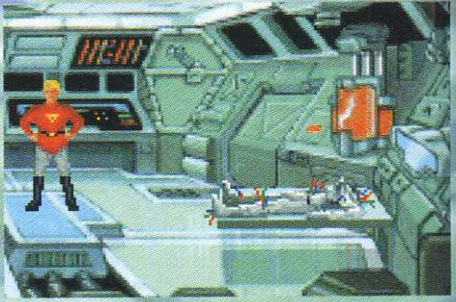
E RETOUR A KIZ URAZGUBI

assez sous le vaisseau invisible et utilisez la
lécommande sur vous. La porte s'ouvre.
tilisez l'ascenseur.

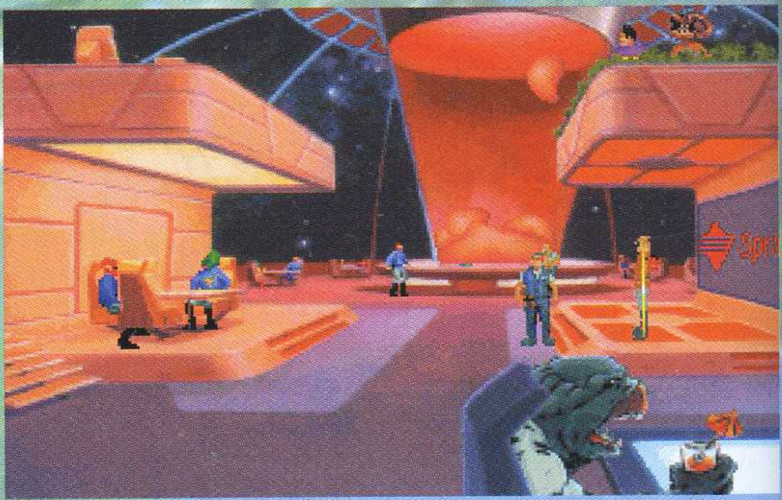


ne fois dans le
isseau androïde,
ilisez le tableau
commande sur
mur de droite.
uvrez le loquet
haut puis celui
bas. Utilisez le
rrou en haut à gauche puis celui en bas à droi-
. Ouvrez le panneau en haut à gauche puis
lui en bas à droite. Utilisez le verrou en bas à
uche puis celui en haut à droite. Ouvrez le
nneau en haut à droite puis celui en bas à
uche. Récupérez le système de verrouillage.
tilisez l'ascenseur pour vous en allez sur votre
isseau.

EURÊKA

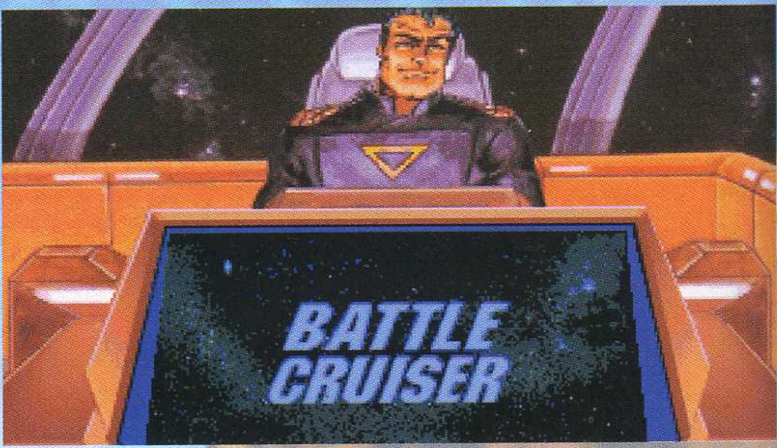


Retournez vous asseoir sur votre fauteuil. Ordonnez à Droole "Lay in a course". Entrez les coordonnées . Ordonnez à Droole "Lite Speed". Lorsque Droole vous indique que vous approchez de votre destination, ordonnez-lui "Regular Speed". Allez dans le laboratoire. Prenez Spike avec vous et téléportez vous.



LE BAR DE L'ESPACE

Asseyez-vous à la table avec votre équipage. Attendez que Quirk vienne vous proposer un duel.



Jouez au Star Cruiser.

Cette aventure se termine ici. La suite de ce téléfilm dans le prochain numéro.

Framykirkenski

The Short Grey

MAI 1993- SUR L'ETOILE SOKILORA - A TROIS ANNEES LUMIERE DE LA TERRE DANS LE SYSTEME GAMA

EXTRAIT DU COMPTE-RENDU DE LA REUNION DU 10 MAI :
...NOTRE PLANETE EST MENACEE PAR LA SURPOPULATION...NOTRE DERNIER ESPOIR...LA PLANETE TERRE...OPERATION SECRETE "AMANITE"...NOUS ALLONS SELECTIONNER LE SUJET LE PLUS APTE A REALISER CETTE MISSION...

Les dés sont jetés, c'est sur vos épaules que repose le destin de votre planète. Après une série de tests et de multiples épreuves en tout genre les dirigeants vous ont sélectionné(e). Votre profil est le meilleur ! Vous êtes très intelligent(e) et remarquablement méchant(e), féroce, acharné(e) et perfide. Que des qualités ! C'est sans aucune hésitation que vous sautez dans votre vaisseau accompagné(e) d'une escorte de patrouilleurs de la mort... Lorsque soudain, "Attention, nous sommes attaqués... Boum, Boum, Boum..."





Après un long voyage à travers l'univers vous arrivez enfin sur terre (ça rime), seul survivant de l'attaque. Charmante cette planète ! Je crois que je vais vraiment bien m'amuser d'autant plus que les consignes sont claires puisqu'il n'y en a pas et n'étant retenu(e) par aucune morale, tous mais alors tous les excès sont permis...



DOSSIER PAR FRAMY



SCENE NUMERO 1

EVANT LA SOUCOUPE :

esser bouton

ANS LA SOUCOUPE :

vrir tiroir de droite
ndre papier

ANS LA FORET :

ndre bouteille
liser bouteille avec rocher
liser tesson avec arbre
liser papier avec sève

ANS LA SOUCOUPE :

liser adhésif avec câble
vrir cage
endre chat
ettre chat dans Shortwatt
rmer Shortwatt
umer Shortwatt
usser bouton du transforma-
ır

DEVANT LA CABANE :

Utiliser tesson avec femme
Prendre clé
Prendre sac
Ouvrir sac
Donner 300 francs à policier
Utiliser carte avec porte
Ouvrir porte

DANS LA CABANE :

Prendre publicité
Pousser charbon
Prendre pied de biche
Ouvrir armoire
Prendre boîte
Ouvrir boîte

DANS LE PARKING :

Utiliser pied de biche avec coffre
Ouvrir coffre
Prendre roue

DEVANT LE MAGASIN :

Examiner poubelle
Prendre détritus
Examiner poubelle
Prendre détritus
Examiner poubelle
Prendre viande
Donner publicité à homme
Ouvrir porte magasin

DANS LE MAGASIN :

Utiliser 500 F avec radio

DANS LE PARKING :

Utiliser roue avec roue
Utiliser clé avec porte
Ouvrir porte

DANS LA VOITURE :

Destination laboratoire...



SCENE NUMERO 2

DANS LE SQUARE :
Observer buisson à gauche du vendeur
Prendre peluche

DANS LE SQUARE :
Donner peluche à enfant

DEVANT L'EGLISE :
Ouvrir porte

DANS L'EGLISE :
Utiliser caramel avec tronc
Tirer rideau
Prendre billet

DEVANT LE COMMISSARIAT :
Ouvrir porte

DANS LE COMMISSARIAT :
Prendre badge
Examiner petite affiche d'en face
Noter le numéro de téléphone 65-70-22

DANS LA CABINE TÉLÉPHONIQUE :
Prendre combiné
Utiliser pièce avec fente
Pousser 6
Pousser 5
Pousser 7
Pousser 0
Pousser 2
Pousser 2

DEVANT LE LABO :
Ouvrir porte

DANS LE LABO :
Examiner cadavre
Prendre clé
Prendre aluminium
Tirer lavabo d'en face

DANS LA REMISE :
Pousser caisse du centre
Ouvrir trappe
Utiliser échelle

DANS LES EGOUTS :
Utiliser les planches pour franchir les égoûts et suivre simplement le chemin tracé par les différentes couleurs.

ans la pièce n° 1 des égoûts :

usser sac

endre carte

iliser aluminium avec boîte à fusibles

ans la pièce n° 2 des égoûts :

/umer radio

rler avec radio

tourner au point de départ pour revenir ns le laboratoire. Attention, on se perd s facilement.

ANS LE CASINO :

onner billet à caissier

uvrir radio

ilisier aimant sur roulette

onner jetons à croupier

onner plaques à caissier

ANS LE MAGASIN D'ARMES :

tiliser 2000 F avec pistolet

tiliser 500 F avec silencieux

Utiliser 70 F avec munitions

DANS LE STAND DE TIR :

Prendre casque

Donner badge à l'homme

Une porte s'ouvre, entrer...

DANS LE JEU :

Tirer sur les méchants et uniquement les méchants pour gagner des points (plus de 500)

Après avoir exterminé l'ennemi, ressortir et retourner près de la voiture

DEVANT LA VOITURE :

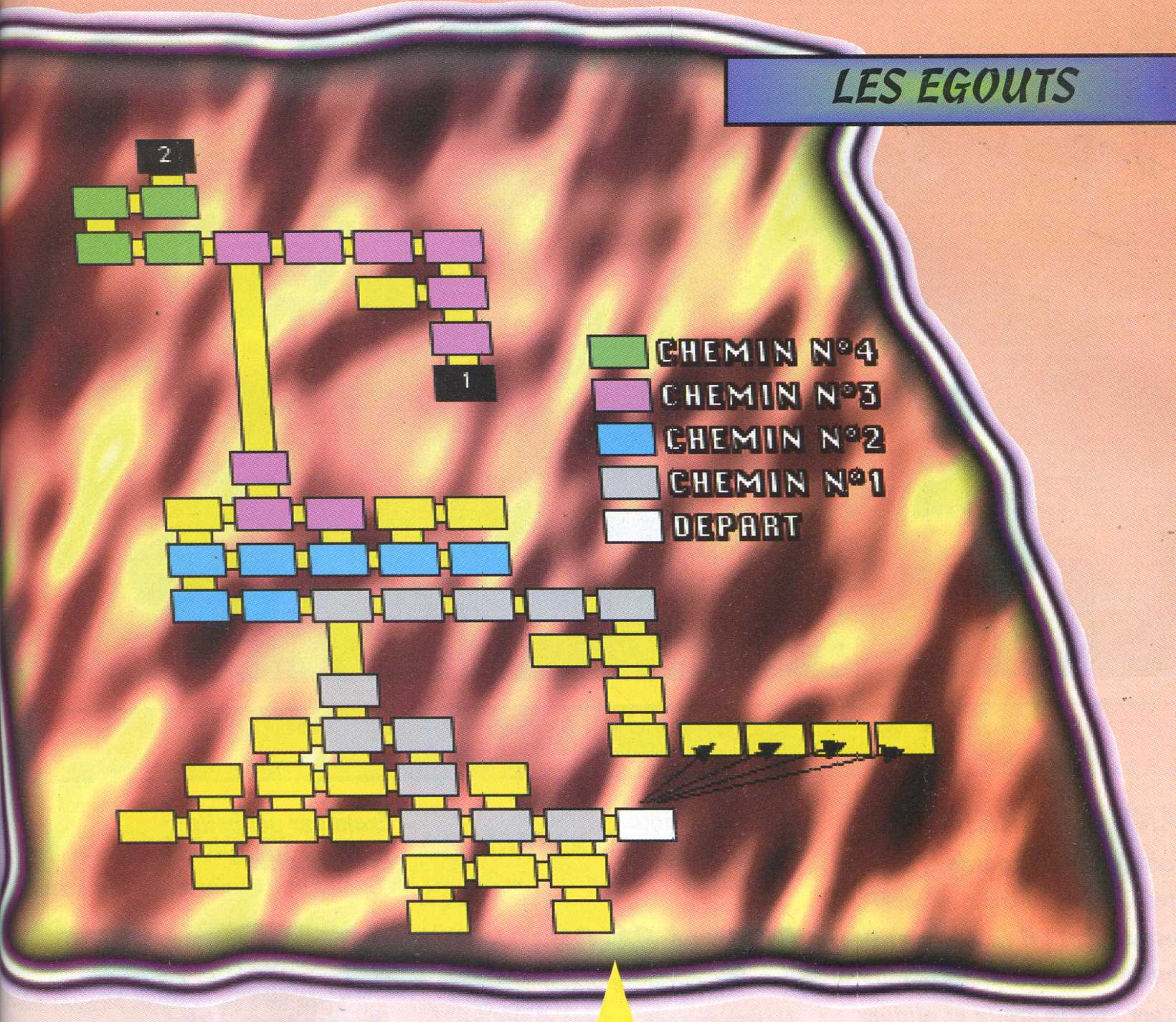
Ouvrir la porte

Entrer

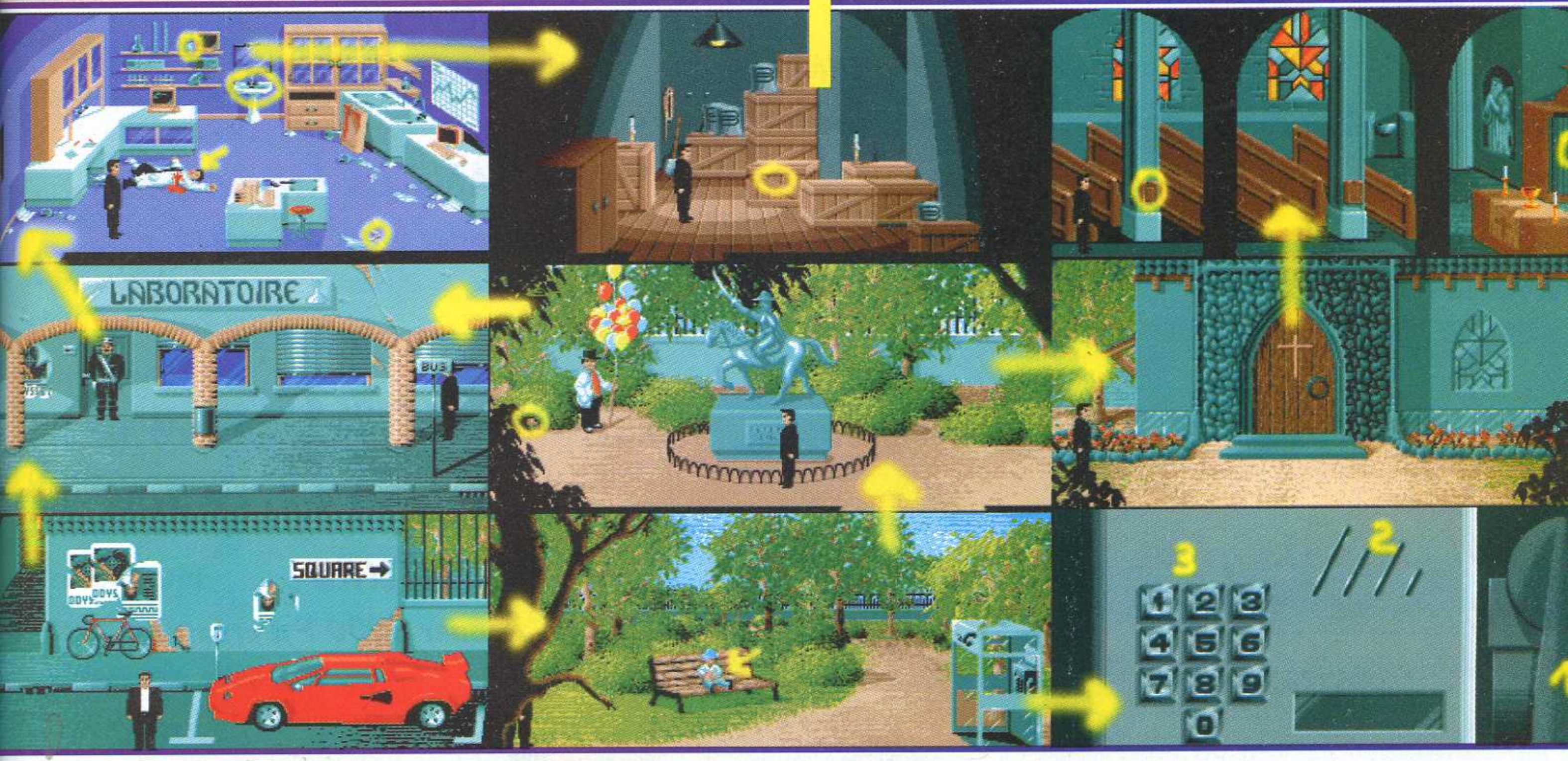
Aller destination XYLOR



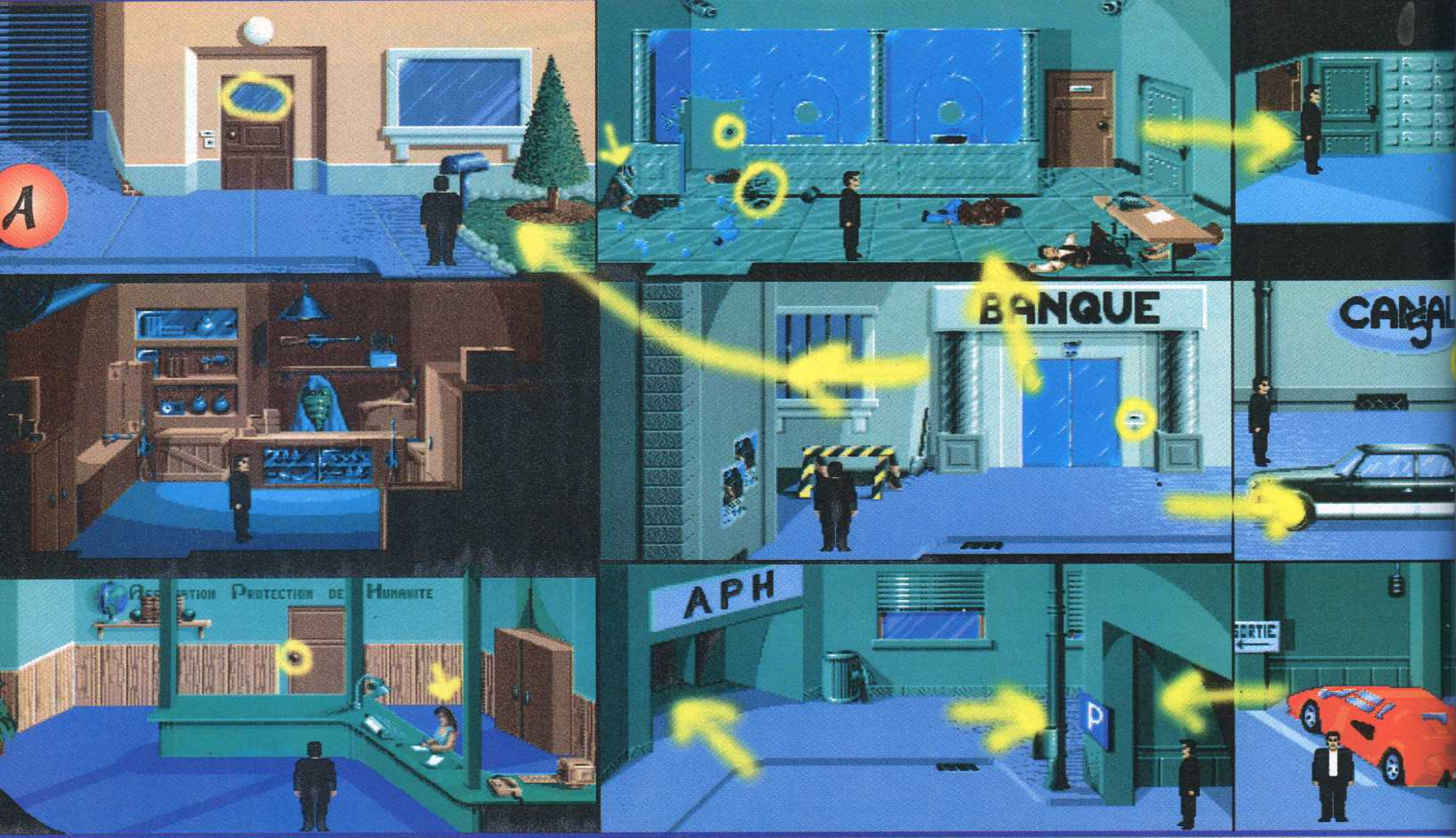
LES EGOUTS



2
1
CHEMIN N°4
CHEMIN N°3
CHEMIN N°2
CHEMIN N°1
DEPART



LABORATOIRE
BUS
SQUARE



SCENE NUMERO 3

ANS LE PARKING :
aire une sauvegarde !)
tention, un homme apparaît
usquement ; il faut alors sélec-
nner : Utiliser pistolet puis se
iger vers la droite et cliquer
l'homme pour le tuer

EVANT LA LIBRAIRIE :
endre pierre

ANS LA LIBRAIRIE :
liser 20 F avec journaux
liser 10 F avec billets de lote-

EVANT LA MAISON DE
LOR :
iliser pierre avec vitre de la
rte
Pousser chaîne
Ouvrir porte

DANS LE SALON :
Prendre cassette vidéo
Mettre cassette dans magnéto-
scope
Allumer télévision
Allumer magnétoscope

DANS LA CUISINE :
Ouvrir armoires
Prendre lettre
Examiner lettre
Prendre tournevis

DANS LA SALLE DE BAIN :
Ouvrir armoire
Prendre somnifères
Examiner poubelle
Prendre piles

DANS LA CHAMBRE :
Ouvrir tiroir de la table de nuit
Prendre carte APH
Utiliser piles avec radio
Allumer radio

DANS LA LIBRAIRIE :
Donner billet à vendeur

DANS L'APH :
Donner carte à hôtesse

DANS LA SALLE AVEC LA CREATURE :
Donner 5000 F à créature



DEVANT LA BANQUE :

Utiliser carte avec fente

DANS LA BANQUE :

Mettre bombe dans la poubelle
Sortir de la banque et se diriger vers la maison de XYLOR
La bombe explose et l'on peut retourner dans la banque
Pousser bouton
Examiner cadavre du policier

DANS LA SALLE DES COFFRES :

Utiliser carte avec fente
Ouvrir sac
Prendre argent
Utiliser journal avec porte
Utiliser tournevis avec serrure
Tirer journal
Prendre clé
Utiliser clé avec serrure
Ouvrir porte

DEVANT CANAL 5 :

Mettre lettre dans boîte

DEVANT LA MAISON DE XYLOR :

Utiliser clé avec boîte à lettre
Ouvrir boîte
Prendre lettre
Examiner lettre

DEVANT CANAL 5 :

Ouvrir porte

DANS CANAL 5 :

Donner lettre à hôtesse
Aller dans le bureau

DANS LA PIECE AVEC L[A] CRÉATURE :

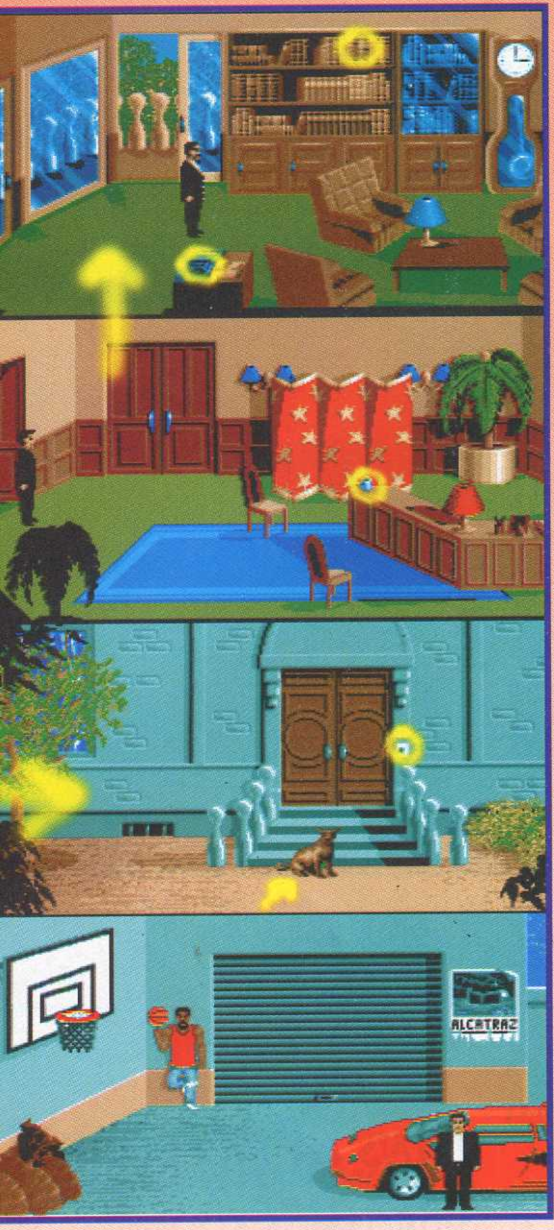
Donner 50000 F à la créature

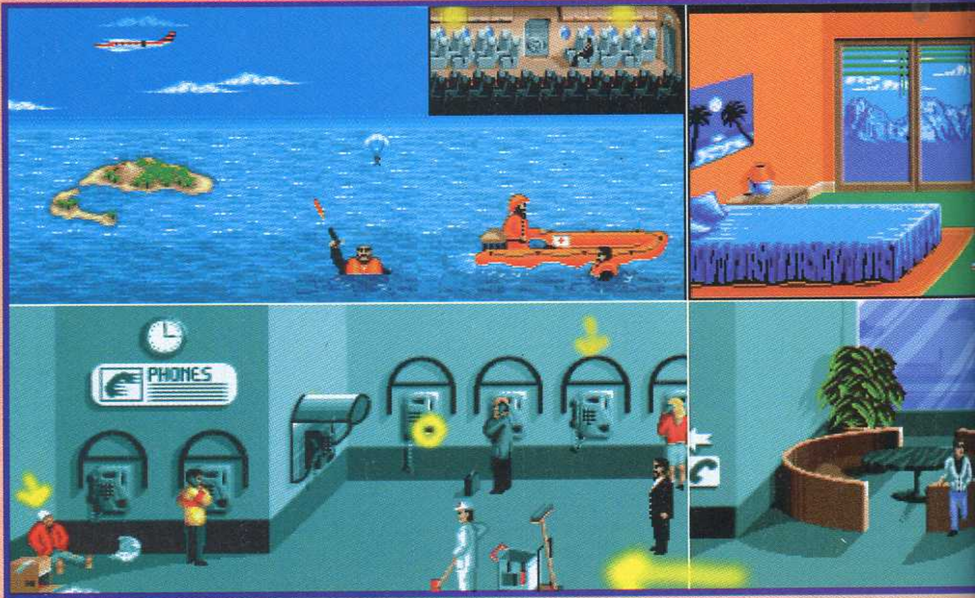
DANS LE PARKING :

Ouvrir porte
Destination sénateur

LA MAISON DE XYLOR







DEVANT LE BUREAU DU SENATEUR :

Donner viande au chien
Pousser sonnette

DANS LE BUREAU DU SENATEUR :

Mettre somnifère dans café
Utiliser skousick avec séna-
teur
Ouvrir porte

DANS LA BIBLIO-THEQUE :

Examiner répondeur
Allumer répondeur
Prendre livre
Ouvrir livre

DANS LE PARKING :

Ouvrir porte
Destination XYLOR

DANS L'AEROPORT :

Parler avec hôtesse
Donner 200 F à l'hôtesse
Aller à droite

DANS L'AVION :

Ouvrir les casiers

SCENE

DEVANT LA MAISON DE amantha :

ousser pierre
endre clé
tiliser clé avec boîte à lettre
uvrir porte
endre clé
tiliser clé avec porte

ANS LE SALON :

endre fleur
endre les trois papiers

DANS LA CHAMBRE :

Prendre guitare
Tourner ou Pousser tapis
Examiner boîte

DANS LA CUISINE :

Ouvrir réfrigérateur
Prendre vodka
Ouvrir placards
Prendre ouvre huître

DANS LE MAC DONALD :

Donner fleurs à caissière

DANS LE METRO :

Utiliser guitare avec place

DANS LE MAGASIN DE MUSIQUE :

Utiliser argent avec manuel

DEVANT LE CABARET :

Examiner affiche



Prendre fusée
Prendre parachute
Ouvrir porte

DANS LA MER :
Utiliser fusée avec ciel

DANS LA SALLE TÉLÉ-PHONE :
Prendre pièce

DANS LE RESTAURANT :
Parler à homme
Prendre bouteille
Prendre ketchup

DANS LES TOILETTES :
Donner pièce à femme
Utiliser jeton avec fente
Ouvrir porte

DANS LES WC :
Utiliser ketchup avec WC

DANS LES TOILETTES :
Parler avec femme
Prendre argent

DANS LE STAND DE LOCATION :
Donner argent à homme

DANS LA SALLE TELE-PHONE :
Donner bouteille à clochard
Utiliser carte avec téléphone

DANS LE PARKING :
Utiliser clé avec porte
Ouvrir porte
Aller chez Samantha

ERO 4

Ouvrir porte et entrer

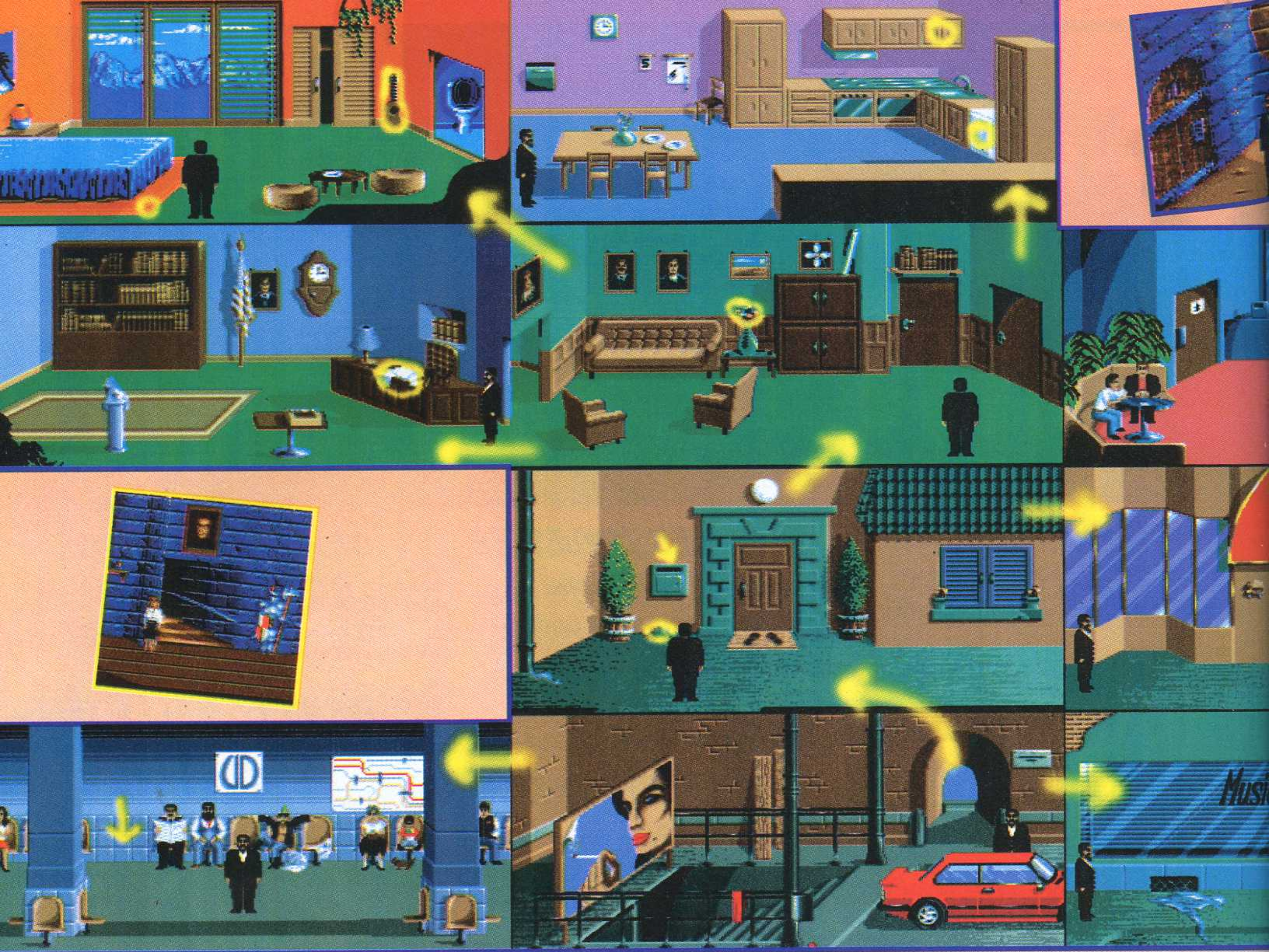
DANS LE CABARET :
Parler avec patron
Donner vodka à patron
Utiliser manuel avec piano
Ouvrir porte et entrer

DANS LES LOGES :
Utiliser le bon avec la seule porte fermée
Se promener en attendant que l'occupant en sorte
Ouvrir tiroir
Prendre disquette

DANS LE MAGASIN INFORMATIQUE :
Allumer ordinateur
Allumer moniteur
Utiliser disquette avec ordinateur
Examiner moniteur

DANS LA VOITURE :
Direction château

DANS L'ENTREE DU CHATEAU :
(1) Ouvrir cage ; Prendre crapaud (2) Prendre clé (3) Prendre miroir (4) Utiliser miroir avec fantôme (5) Utiliser crapaud avec socle ; Pousser levier (6) Prendre marteau ; Prendre tronçonneuse
Aller en (7) (8) Utiliser tron-



nneuse avec Dave ; Prendre tête (9) Tourner
re de la statue ; Prendre le passage secret (10)
endre clé (11) Utiliser clef avec porte (12)
endre miroir (13) Utiliser miroir avec fantôme
4) Mettre tête dans socle ; Prendre verre de
ng ; Sortir du château (15) Donner verre à vam-
re
iliser skousick avec vampire (16) Utiliser skou-
k sur Samantha ; Examiner fenêtre ; Prendre
rreau ; Utiliser barreau avec garde (17)
endre bombe ; Aller dans la voiture ; Direction
mantha

ANS LE BUREAU :

aminer télécopie

ANS LE SALON :

iliser ouvre-huîtres avec placard
vrir placard

Utiliser marteau avec cochon
Prendre carte

DANS LA VOITURE :

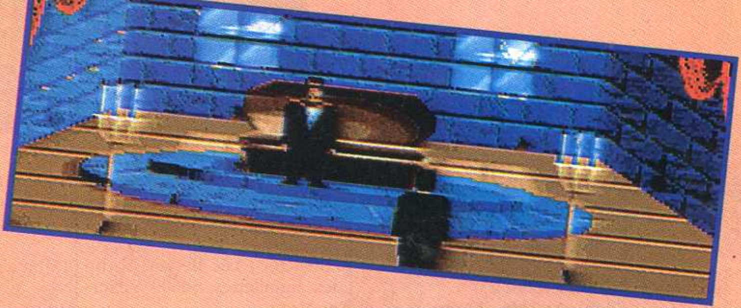
Direction président
Donner carte à garde
Ouvrir porte
Utiliser bombe avec président
Utiliser skousick sur président
Tourner boîte
Tourner clé
Utiliser papier avec panneau
Pousser bouton.

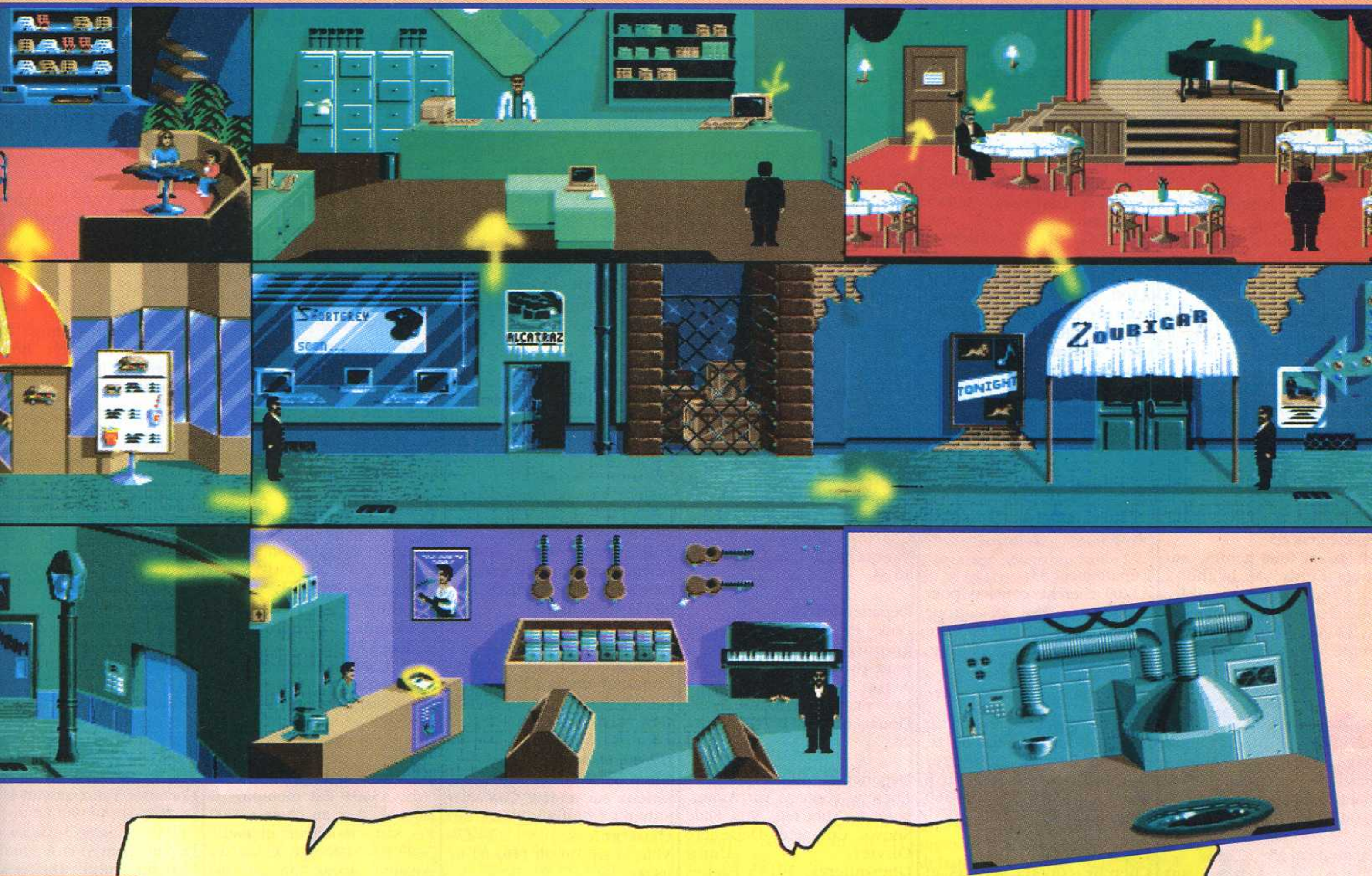
Bravo c'est terminé !

LE C

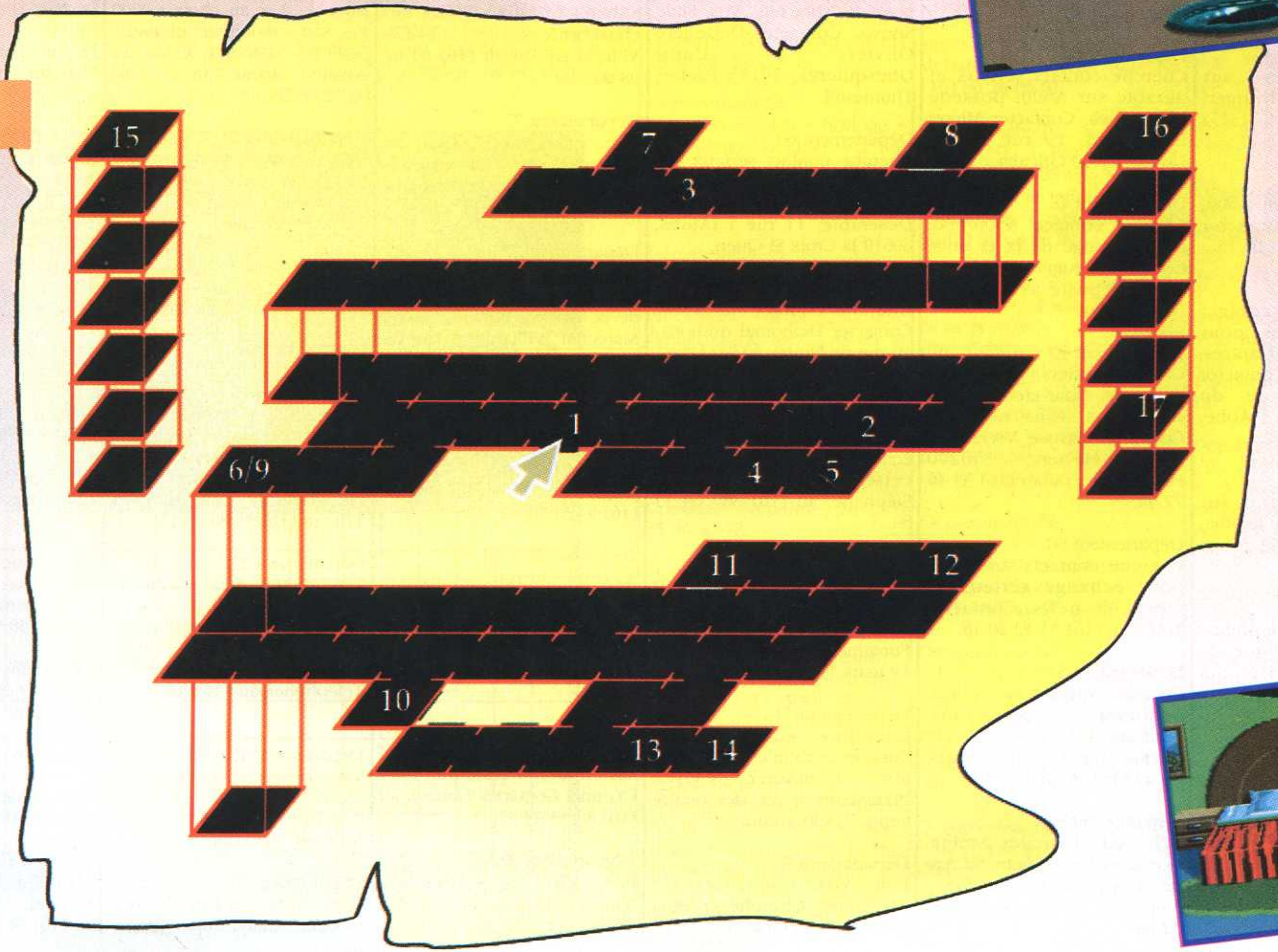








u







ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

ement 13
ne Ultimag sur Amiga.
ter Renaud, au (16) 91
39.

tement 29
ne pour A500, le jeu de
of Britain et Red Storn
g. Contacter Dutron
l, 49 rue du Pic de la
dole, 29000 Quimper.

tement 34
Cherche lecteur Ext 3",
disks vierge. Vds. Ech.
s, modules. Contacter
ns, au (16) 67 44 18 43.

tement 37
l'original du langage
en vf, et vends le Biblr
(anc. edition) + livre du
r (+ disk) : 350 Frs.
cter Eric, entre 18 et
u (16) 47 64 53 51.

tement 51
ace Off sur A500+, ou
e autres jx. Contacter
, au (16) 26 68 63 21.

tement 83
jx en tous genres, sur
a (Indy, M Island 2
échanges possible.
cter Aiassa JacquesN°
2 au Decugis, 83400
s.

Contact

tement 13
che contacts sur
1200. Contacter Aubin J
l, 5 rue Voltaire, 13140
nas, ou au (16) 90 50 03
90 58 07 32.

tement 13
jx, docs, news sur
a. Contacter Blanquert
O BMM, BP 148, 13254
ille.

tement 18
che contacts sur A500,
échanges. Contacter
ne, au (16) 48 21 05 15.

tement 22
0 cherche contact
bas et durables, pour
nge d'images et autres,
ette bécane. Contacter
ne Piguel, rue du
er, 29120 Pont l Abbe,
(16) 98 87 34 22.

tement 24
Ech jx et autres sur
/1200. Contacter Jérome,
19h, au (16) 53 50 26

tement 26
che contacts sur Amiga,
échange et vente de
s. Contacter Heredia
nt, les grezes, 26130
sayes, ou après 18h, au
75 04 93 44.

tement 26
0 cherche contacts,
tants bienvenus.
acter Lapoulle Thierry,
te de Chateauneuf, le
ors N° 1, 26200
elimar, ou au (16) 75 01
5 HR.

Département 27
Cherche contacts sur A500/600/1200. Contacter Andrée, au (16) 32 67 86 73.

Département 27
Ech. ou Vds. Amiga + jx et démos + souris + péritel, contre MD + Mega CD + jx, ou 2500 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 32 49 26 63.

Département 30
Cherche contacts sur Amiga, pour échanges de jx, démos. Contacter Legrand Sébastien, Cruviers Lascours, 30360 Vezenobres.

Département 30
Cherche contact sérieux sur A500, pour échange de jx, ytils et démos. Contacter Crespo Cedric, Chemin du viget colline 4, 30340 St Privast des Vieux.

Département 32
Vds. News A500/1200 et SFC/S NES à très bas prix. Cherche contacts S Nintendo. Contacter David Cherel, 14 rue Fardel, 22120 Pommeret, ou après 18h, au (16) 96 34 36 78.

Département 33
A1200 cherche contacts pour échange de jx pour A600/1200. Contacter Loubere Cedric, 5 allée Bernadotte, 33360 Cenac.

Département 34
Cherche contacts sérieux sur Amiga, pour échange de jx, utils et démos. Contacter Duffaud Adrien, Ave du 8 mai 1945, 34660 Cournonterral.

Département 45
Cherche contact sérieux et durable sur A500, posséde Nbrx news. Contacter Micou Emmanuel, 19 rue Albert Laville, 45000 Orleans.

Département 48
Cherche contacts A500/600, pour échange de jx et utils. Contacter Beugnet Cédric, 13 rue J BAptiste avril, 58000 Nevers.

Département 50
Cherche coders, graphistes, musiciens, pour creer groupe de démos, tous niveaux. Contacter Larose Vivien, la cour Hebert, 50200 Heugueville, ou au (16) 33 46 72 54.

Département 50
Cherche contacts sur A600, pour échange sérieux et rapide de news. Contacter MArc, au (16) 33 42 20 18.

Département 51
Cherche contacts sur Amiga, débutants bienvenus. Contacter Sajic Stévan, 3 alée Yves Gandon, 51100 Reims, ou au (16) 26 36 06 13.

Département 51
Ech. Ach. logiciles Amiga. Contacter Roulin Jean, 92 Ave de la noue du moulin, 51510 Fagnieres, ou au (16) 26 64 32 08.

Département 54
Cherche contacts sérieux pour achat et échange de jx et utils, pour A1200. Contacter J Luc Berger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

Département 57
Ech. ou Ach. sur Modem si possible pour A500/1200. Contacter Melis Renato, 33 rue du puits Simon, 57350 Stiring, ou au (16) 87 88 22 51.

Département 57
Groupe AIDS, cherche contacts sur A500, pour échanges de sources assembleur, et autres. Contacter Koch Guy, 6/243 rue St Barbe, 57000 Metz.

Département 57
Vds. news sur A500/1200 à très bas prix. Contacter Marc Vappiani, 25 boucle du Breuil, 57100 Thionville, ou au (16) 82 34 59 67 HR.

Département 59
Cherche contact sur A500/600. Contacter Rombouts Mickael, 15 rue Charles Delescluse, 59290 Wasquehal, ou au (16) 20 24 16 34.

Département 59
Coder en assembleur cherche graphiste, de bon niveau pour réalisation d'un jeu sur Amiga. Contacter Lemoine Laurent, 391 rue Morel, 59500 Douai, ou au (16) 27 97 44 26.

Département 59
Cherche contacts sur Amiga, posséde Nbrx hits. Vds. Slide Shows. Contacter Dejaegere Olivier, 24 Henri Ghesquieres, 59155 Faches Thumesnil.

Département 60
Cherche contact sérieux sur A500, pour échange de news. Contacter Christophe Deserable, 11 rue J JAures, 60610 la Croix St Ouen.

Département 62
Cherche contact sur A500. Contacter Delhomel Anthony, 10 rue de Douai, 62300 Lens.

Département 68
Cherche contacts sérieux et durables sur A1200, pour échange de news et utils sur cette machine. Contacter Stéphane, au (16) 889 64 11 84.

Département 71
Cherche contacts cools et rapides sur A1200, pour échanges. Contacter Fontaines Gerald, 112 rue du 19 mars 1962, 71000 Macon.

Département 71
Cherche contact sérieux, durable et rapide sur A500 1 Mo. Contacter Cyrille Plassmann, 8 rue des quatre vents, 71400 Autun.

Département 71
Ech. Vds. nouvautés sur A500/600. Cherche contact sérieux et sympa. Vds. Cpc 464 couleur à bas prix. Contacter Macence Karim, 96 rue de la lyre, 71000 Macon.

Département 73
Vds. Ech. news et oldies sur A500 à bas prix. Contacter Alex Hoof, 111 allée broyeres, le piochet, 73000 Chambery.

Département 73
Cherche contacts sur A500+ et 600, pour échange de jx. Contacter Delliaux Dominique, le mont fauge N°11, 73390 Chamoux S/Gelon.

Département 75
Cherche contacts pour échange de jx et utils. Contacter Bertrand Azzi, 107 Ave Simon Bolivar, 75019 Paris.

Département 75
Cherche contacts cools, sur A500, sur Paris et sa région uniquement, pour échange de jx et utils. Contacter Mathieu Bosser, 12 rue Antoine Rouche, 75016 Paris.

Département 75
Ech jx sur Amiga. Téléphoner le week end, ou tous les jours à partir de 17h, au (1) 45 01 85 35.

Département 76
Cherche contacts sur amiga. Contacter Letournel Alexis, 3 rue Mickael Collins, Pic de Ger, 76120 Grand Quevilly.

Département 77
Cherche contact rapide et sérieux sur A1200. Contacter SAbarot Christian, 5 Res des chataigniers, 77270 Villeparisis, ou au (16) 64 67 08 60.

Département 77
Ech. news sur Amiga, su rmelun et allentours. Contacter Daniel, au (16) 64 52 34 20.

Département 77
Cherche contact A500/600/1200, pour échange de jx, démos, utils. Contacter Marechal William, 93 rue du martroy, 02220 Braine.

Département 83
Cherche contacts sur Amiga, pour échanges. Contacter Le Maon Philippe, 1 travers Isnar, 83100 Toulon, ou au (16) 94 31 61 46.

Département 84
A1200 cherche contacts sérieux, rapides et durables, posséde news et oldies. Contacter Maury Florent, 20 rue Benjamin Daudel, 84600 Valreas.

Département 89
Cherche contact sur amiga et sur Amos, si possible dans l'Yonne. Contacter Samuel, au (16) 86 33 29 95.

Département 92
Ech. Vds. nouvautés sur Amiga. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Ech. Vds. nouvautés sur Amiga. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 93
Ach. Ech. jx sur A1200 (uniquement), recherche surtout jx spécifique A1200. Contacter Mr Fournier Stéphane, 11 bis rue de l'eglise, 93410 Vaujours.

Département 93
Ech. Vds. jx sur A500 à bas prix. Contacter David Gianonatt, parc de la nove, Bt F2, 93420 Villepinte, ou au (1) 43 83 61 95.

Département 93
Ech. news sur Amiga. Contacter Jimmy, au (1) 48 32 27 29.

Département 94
Ech. jx et utils sur A500. Contacter Gatelet Lionel, 3 rue Raymond Josserand, 94310 Nogent S/Marne, ou au (1) 48 76 47 89.

Département 99
Ech. démos sur Amiga. Contacter David Martin, 65 Rte de trois ponts, 4970 Stavelot - Belgique.

Département 99
Cherche contacts pour échange programmes, sources, démos sur A500 V1.3. Contacter Niesen P, rue des marlaires 16/4A, 6041 Gosselies, Belgique.

Vente

Département 4
Vds. A500+ Ext mémoire, 2 joystick, 2 jx au choix : 2000 Frs, san s moniteur et avec : 3000 Frs à débattre. Contacter Aymeric, après 18h, au (16) 92 72 30 23.

Département 12
Vds. news sur Amiga. Contacter Vidal David, 404 chemin du Coteau des Cazes, 12400 St Affrique.

Département 13
Vds. news à bas prix sur Amiga. Contacter Broucke Jimmy, 5 Ave J Moulin, 13580 Fare les Oliviers.

Département 14
Vds. A500 + lecteur Ext + Nbrx jx + 2 Btes de rangement, souris et tapis, moniteur 1083S, utils. : 5500 Frs. Contacter Philippe, après 17h, au (16) 31 80 03 11.

Département 17
Vds. A600 + 2 joy + Nbrx jx originaux (B Blows, Dune, Flashback...) + écran + scanner (sous garantie) : 6000 Frs et GG + 8 jx : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 46 42 17 57.

Département 19
Vds. pour Amiga, news et oldies à bas prix. Contacter Conche Gérard, 33 rue Andre Maurois, 19100 Brive.

Département 21
Vds. news oldies Amiga, posséde Entity, Super Frog... Contacter Nicolas R_Thibaudin, 1 rue du Col Robert, 21170 St Jean de Losne.

Département 21
Vds. A600 + jx : 1500 Frs. Téléphoner en semaine, au (16) 80 63 71 69.

Département 22
Vds. joystick infra-rouge, 2 manettes, et piles : 150 Frs. Contacter Simon, au (16) 96 74 62 54.

Département 25
Vds. A500, 1 Mo + Kickstart + démos + jx et souris : 1500 Frs. Contacter Alexandre, après 18h, au (16) 81 50 49 66.

Département 25
Vds. logiciels Amiga tous genres. Contacter Boinot Alexandre, la planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 91 69 63 95.

Département 26
Vds. Nbrx news à térs bas prix sur amiga. Contacter Jérome Courtial 5 Ave de la pastourelle, 26200 Montelimar, ou au (16) 75 01 91 54.

Département 26
Vds. A500 + 1 Mo + disks + livres, et vends aussi news. Ach. modem. Contacter Jean, au (16) 75 85 26 28.

Département 31
Vds. A500+, system 2.04, 1.5 Mo Chip, souris + péritel : 1500 Frs, écran 1084S : 1000 Frs, ou le tout : 2200 Frs. Contacter Yann, au (16) 61 39 04 26.

Département 31
Vds. sur Amiga : History Line : 220 Frs, B Isle : 200 Frs, E of Beholder : 200 Frs. Contacter Lamata Fabrice, 7 Bd d'arcole, 31000 Toulouse, ou au (16) 61 23 62 70.

Département 34
Vds. A500 + Nbrx jx + lecteur Ext + 2 Mo memoire + écran 1084S + 2 souris + docs : 4000 Frs. Contacter Cambefort Patrick, 49 Bd de l'Europe, 34500 Beziers, ou au (16) 67 76 46 20.

Département 34
Vds. A1200 + lecteur Ext + docs + utils emulation Worbench 1.3 : 3000 Frs. Contacter Denis, au (16) 67 03 26 82.

Département 35
Vds. news sur Amiga à bas prix. Contacter Olivier, au (16) 99 50 18 91.

Département 37
Vds. news sur A500. Contacter Alexis Venturini, BP 504, 37005 Tours Cedex, ou au (16) 47 39 25 71.

Département 38
Vds. A500, 1 Mo, Nbrx jx (Chaos, Lem. 2...), moniteur 1084S : 3000 Frs. Contacter Ha Cong Minh, 122 rue Beyle Stendal, 38340 Voreppe, ou au (16) 76 50 06 63.

ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

épartement 38
ds. A500 1 Mo + 2 joys + jx
XGB, Flashback, SF 2,
obliins, Epic, Zool...) : 2000
rs. Téléphoner au (16) 76 42
6 47.

épartement 39
ds. news, oldies A500 à bas
rix. Contacter Johann Viard,
15 rue des Péroses, 39000
ons le Saunier, ou le week
nd, au (16) 84 43 01 65.

épartement 39
ds. A500 + 1 Mo + moniteur
ouleur + jx + Cpc 6128 + jx
mantees + docs. Contacter
ranck Molinas, BP 1, 39110
alins les Bains, ou le soir, au
6) 84 73 00 10.

épartement 42
ds. A500 + Ext 512 Ko +
orloge + lecteur Ext + 2 joy
revues + Nbrx jx : 3000 Frs.
ontacter Ludo, au (16) 77 62
3 58.

épartement 44
ds. imprimante DMP 4000
36 col pour Pc Amiga STE :
100 Frs. Ach. ou Ech. jx
ynx et cherche contacts
ynx. Contacter Xavier, au
6) 40 89 21 45.

épartement 46
ds. Nbrx jx et news à bas
rix. Contacter Dorian, ou
ulien Lecamp, rue du Pape
ean 23, 46000 Cahors, ou au
6) 65 22 58 91.

épartement 54
ds. Ech. Ach. jx compatible
1200. Contacter Dupré J
Arc, 10 rue J Lebas, 54510
omblaine.

épartement 54
ds. jx A1200/500 (préciser
rdinateur). Contacter Hardy
tienne, 3 rues des fréres
evres, 54136 Bouxieres aux
ames.

Département 54
Vds. jx A500/1200, à bas prix.
Vds. DD Pc IDE 170 Mo neuf
: 2000 Frs. Contacter Dufour
Christophe 54 Bd de
Scarpone, 54000 Nancy, ou
au (16) 83 96 46 96.

Département 57
Vds. A500+, Ext 1 Mo + disks
(jx, utils, démos) : 2500 Frs.
Téléphoner au (16) 87 55 17
96.

Département 58
Vds. A500 + 2 Mo + ecran
couleur + 2 lecteur + filtre +
Xcopy + Nbrx disks (jx et
utils) + souris + 4 joy + 4 Btes
de rangement + imprimante
HP Deskjet 500 couleur.
Téléphoner au (16) 86 59 38
67.

Département 58
Vds. sur A500 news et Oldies
pour liste. Contacter Modoux
Jacques, Le Bourg, 58800
Hery.

Département 59
Vds. DD pour A500 JVP
Impact Série 2 81 Mo + 2 Mo
Ram, sous garantie : 4000 Frs.
Contacter Rudy, au (16) 20 07
14 34.

Département 59
Vds. Nbrx jx sur A500.
Contacter Crestani Franco, 20
Bd Malsherbes, 59600
Maubeuge.

Département 59
Vds. news A500 : Entyti,
Chuck Rock, Desert Strike. à
très bas prix. Contacter
Fournier Karine, 28D rue
Etienne Dolet, 59260
Hellemmes, ou au (16) 20 33
45 60.

Département 59
Vds. A600 + 2 joys + Nbrx
disks sous garantie, 1 Mo :
2200 Frs à débattre. Contacter
Sébastien, après 18h, au (16)
27 29 96 06.

Département 62
Vds Genlock Commodore,
avec filtre RVB electronique
et reglage RVB + logiciels
tirage et effets + polices de
caracteres : 2000 Frs.
Téléphoner au (16) 21 40 93
08.

Département 64
Vds. A500+ avec 1.3 Rom et
Nbrx disks (Desert S,
NAthan...) : 3000 Frs et
cherche contacts A1200 et
vends CD. Contacter
Christophe, sur Bayonne de
préférence, au (16) 59 55 36
10.

Département 67
Vds. A500 + joy + Ext 1 Mo +
souris + modulator Tv avec
livres + Nbrx jx. Contacter
Philippe, au (16) 88 76 03 54.

Département 67
Vds. jx A500 à trés bas prix.
Contacter Mr Bertrand Denis,
28 Bd Dostoievsky, 67200
Strasbourg.

Département 67
Vds. A500 1 Mo + horloge +
emballage d'origine +
manuels + 2 joysticks + jx :
3500 Frs. Téléphoner après
18h30, au (16) 89 56 46 07.

Département 68
Vds. A500 1 Mo + tapis et
souris + 2 joys + 12 originaux
+ Nbrx disks +demos + DP +
péritel + Bte de rangement.
Contacter Arnaud See, 31 ave
de Colmar, 68200 Mulhouse,
ou au (16) 89 42 92 00.

Département 68
Vds. news et oldies sur
Amiga, à bas prix. Contacter
Christophe Beckrich, 43 rue
Jean Martin, 68200 Mulhouse.

Département 68
Vds. Nbrx originaux A500
(Pinball Fantasy, Dreams, M
Island...) : 140 Frs pce et
cherche drive 3", pour A500.
Contacter J Philippe, au (16)
89 38 84 46.

Département 68
Vds. A500 1 Mo + horloge +
emballage d'origine +
manuels + 2 joysticks + Nbrx
jx originaux : 3500 Frs.
Téléphoner après 18h30, au
(16) 89 56 46 07.

Département 69
Vds. A500+ 2 Mo + jx : 1600
Frs, ou contre S Nintendo +
jx. Téléphoner au (16) 78 03
84 10.

Département 69
Vds. Nbrx jx sur Amiga :
Body Blows : 140 Frs, The
Manager : 120 Frs, Robocod :
110 Frs ... Contacter Denis,
au (16) 78 94 03 82.

Département 75
Vds. jx et news sur Amiga.
Contacter julien, au (1) 44 68
04 34.

Département 75
Vds. jx originaux Amiga : BAt
1, Robocop 3 : 100 Frs pce,
Dune : 120 Frs, Bat 2 : 180
Frs.... Contacter Jacky, au (1)
64 34 12 59.

Département 75
Vds A500 + Ext + souris + 2
joys + enceintes + Nbrx jx +
utils + démos : 2000 Frs.
Contacter Jonathan, au (1) 43
55 73 13.

Département 75
Vds. A2000 sous garantie +
écran couleur 1083S + DD
105 Mo + joystick + Nbrx jx +
Nbrx logiciels : 7000 Frs à
débattre. Téléphoner au (1)
43 80 06 29.

Département 75
Vds. A500+ 1 Mo + horloge +
jx et demos jouables + 1 Bte
D7 : 1600 Frs : prix à
débattre. Contacter Kuy Lim,
après 18h, au (1) 42 03 79 00.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko +
lecteur Ext + Bte de
rangement + disks : 2500 Frs.
ContacterEric, au (1) 43 66 70
22.

Département 76
Vds. A2000, 3 Mo WB 2.0,
HD 52 Mo GVP série 2+ +
modem 9600 Bds + digit. son
+ Nbrx disks + jx : 8500 Frs.
Contacter Stépahne, au (16)
35 34 01 72.

Département 77
Vds. A500 + Ext + manuel +
souris + péritel + Nbrx jx et
utils (S Frog, B Blow...),
valeur : 2500 Frs, vendu :
1600 Frs. Contacter Guillaume
Pommier, 15 Mail Gerard
Philippe, 77185 Lognes, oua
u (16) 60 06 68 60.

Département 77
Vds. A2000 + 2 lecteurs
interne + 1 externe + Nbrx
disks + docs : 4000 Frs.
Téléphoner au (16) 64 52 47
52.

Département 77
Vds. A500 + Ext 512 Ko +
moniteur couleur + Nbrx
disks + joystick : 3500 Frs..
Contacter Mirancourt nicolas,
34 rue du donjon, 77310
Boissise le Roi, ou au (16) 60
65 93 57.

Département 77
Vds. news, oldies et Utils, à
prix cool. Contacter Emanuel,
au (16) 60 20 95 69.

Département 77
Vds. A500+, joysticks + Nbrx
jx et utils + mags + Bte de
rangement, sous garantie.
Contacter Solis Sébastien, 7
Ave des cédres, 77270
Villeparisis, ou au (1) 64 67
84 50.

Département 77
Vds. A2000B + 1084S + souris
+ Nbrx jx : 3800 Frs à
débattre, vente sur Paris et sa
région seulement. Contacter
Laurent Lefort, 1 passage
britanicus 77186 Noisiel, ou
au (16) 64 80 41 78.

Département 77
Vds. A500 + Ext + Tv couleur
et imprimante en option +
disks + Bte + cable minitel +
TTx + joystick : 4300 Frs.
Contacter Sébastien, au (16)
60 26 05 61.

Département 77
Vds. A500 + Nbrx + extension
+ souris + joy : 1900 Frs. Vds.
jx sur Amiga et Pc. Vds. jx
Lynx : 90 Frs pce et jx MD de
50 à 200 Frs pce. Téléphoner
au (16) 60 04 34 60.

Département 77
Vds. A500 + Ext + Tv couleur
et imprimante en option +
disks + joystick + cable
peritel et minitel. : 4500 Frs à
débattre. Contacter Seb, au
(16) 60 26 05 61.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko +
moniteur 1084S + Nbrx
logiciels (jx et utils) + joystick
+ manuels. Contacter Daniel,
au (1) 39 68 66 89.

Département 78
Vds. A500+, 2 joys + souris +
Nbrx jx + utils + docs : 2500
Frs. Contacyter Stéphane,
après 19h, au (1) 39 69 19 57.

Département 78
Vds. news sur A500 à bas
prix. Contacter Vincent, au
(1) 39 74 38 99.

Département 78
Vds. A500+ 2 Mo + joy +
moniteur 1084S + souris + jx :
3000 Frs. Contacter J MArc, le
week end, au (1) 34 86 17 80.

Département 80
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2
joysticks + Nbrx disks +
souris et tapis : 2000 Frs.
Téléphoner après 20h, au
(16) 20 15 24 33, ou 22 89 35
96.

Département 82
Vds. jx sur A500, à bas prix.
Contacter Bonal Francois, 13
rue Berlioz, 82300 Caussade.

Département 82
Vds. Ech. news à bas pr
sur A500, dans
département 82. Contac
Barthere pascal, 110
Blaise Doumerc, 820
Montauban, ou au (16) 63
53 20.

Département 82
Vds. Ech. jx sur Amig
Contacter Boudrie Pierre,
du MAquis, 82350 Albias.

Département 83
Vds. A500 + 1084 + lecte
Ext + 2 souris + 2 joysqtick
Ext 512 Ko + cordons + am
2*40 Watts + meuble + revu
+ Nbrx disks + divers : 50
Frs. Téléphoner au (16) 94
56 16.

Département 83
Vds. A500 + Ext 512 Ko
lecteur Ext + moniteur 108
souris + Nbrx disks : 40
Frs. Contacter Sébasti
Mouren, après 18h, au (
94 59 00 96.

Département 84
Vds. The Manager sur amig
190 Frs, port compris,
contre Bible de l'Amiga
disk. Contacter Sébatien,
(16) 90 89 18 69.

Département 87
Vds. A500 1 Mo Ram
Multistart electronique 1.3/
+ jx, si-ous garantie : 25
Frs. Contacter Thierry, en
15 et 20h, au (16) 55 68
62.

Département 87
Vds. A500+ 1 Mo + joystick
disks + revues : 1900 F
Contacter Pignelain Nicol
87160 les grands Chezeau
ou au (16) 55 76 71 68.

Département 91
Vds. A500 + écran couleur
Ext mémoire + Nbrx jx
manettes + souris + démos
2500 Frs. Téléphoner au (1
69 06 50 13.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko
moniteur couleur + Nbrx j
3500 Frs. Contacter Nicol
au (1) 60 65 93 57.

Département 91
Vds. A500+, péritel + joys
disks + jx + revues : 1800 F
Téléphoner au (16) 69 42
14.

Département 91
Vds. A500+, Nbrx jx + revu
+ 3 joysticks + Bte
rangement + souris... : 25
Frs. Téléphoner après 18h,
(16) 64 95 75 50.

Département 91
Vds. jx originaux : J Pow
Project X, Zool, Hook, Bo
Blow, Sleepwalker, Cha
Engine : de 75 à 150 Fr
moniteur Atari SC1425 : 10
Frs. Téléphoner au (16) 64
06 09.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko
Nbrx jx + 2 joys + souris
moniteur stéréo : 3100 Fr
Contacter David, après 17
au (16) 69 89 14 33.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

40

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

...rtement 91
...ou Ech. originaux sur ...a (Dune, Flashback, A ...l...). Contacter Frédéric, ...) 60 15 08 45.

...rtement 92
... A500, 1 Mo + 1084S + ...s + joys + livres + jx ...naux + Delux Paint : ... Frs. Contacter Thomas, ... 18h, au (1) 46 38 76 03.

...rtement 92
... A500 + lecteur Ext 5" + ...Boot + joy + trés Nbrx jx ...0 Frs, 520 STF + jx et ... + 3 livres : 1200 Frs. ...acter Laurent, au (1) 47 ... 39.

...rtement 92
... A500 + Ext 512 Ko + ...S + joystick + souris et ... + Delux Paint et autres ... jx : 3800 Frs. Contacter ...n, après 19h, au (1) 47 ... 45.

...rtement 92
... moniteur Commodore ...eur 1085S Hte résolution, ... garantie, valeur : 2290 ... vendu : 1500 Frs. ...acter Francois, au (1) 41 ... 37.

...rtement 92
... A2000B + 2 éme lecteur ... carte Action Replay MK ... 4000 Frs à débattre. ...phoner après 18h, au (1) ... 32 56.

...rtement 92
... Amiga + lecteur Ext + ... jx et revues + extentions ... manettes + Btes de ...ement + Nbrx utils et ...os + péritel. Contacter ...nen, au (1) 47 92 21 39.

...rtement 92
... jx Amiga à bas prix ...k. Seed, Curse of ...hantia, Gobliins...). ...tacter Stéphane, le soir, ...1) 46 05 35 35.

...artement 92
... A500+, 2 Mo + jx, utils et ...os + chargeur Rom + 2 ...icks + souris : 2000 Frs à ...attre. Contacter Yan ...van, au (1) 47 24 57 77.

...artement 93
... A600 + Kit Start 1.3 + ...ris + 30 disks + Bte de ...gement + joy + manuel + ...1 Mo : 2300 Frs. Contacter ...astien, après 18h, au (1) ... 1 08 51.

...artement 93
... nouvautés à bas prix. ...tacter Arnaud d'Aleo, 40 ...e de Chartres, 93190 Livry ...gan.

...partement 93
...s. A500 + 1 Mo + ...ouche MK3 + imprimante ... + souris + joystick + jx + ...et démos + manuel : 3000 ... Contacter Serge, au (1) ...57 23 71.

...partement 93
... jx Amiga à trés bas prix. ...tacter BAjolais Fabrice, 25 ... des chevrefeuilles, 93220 ...gny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. A600, sous garantie + Nbrx jx + manette + boite + tapis : 2000 Frs, et Ecco the Dolphin sur MD : 250 Frs. Téléphoner au (1) 43 88 91 98.

Département 93
Vds. pour A500, Nbrx jx à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 Novembre, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. A500 + 1 Mo + lecteur Ext + Tv couleur Sharp 36 Cm + 2 Joys + originaux + Nbrx disks. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. sur Amiga jx à petit prix. Contacter Turlan Christian, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny, ou après 19h, au (1) 43 88 60 59.

Département 94
Vds. A500+, moniteur couleur + souris + 2 joysticks + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Ravier Christophe, au (1) 49 83 85 54.

Département 94
Vds. A500+ Ext 512 Ko + Nbrx jx : 1800 Frs. Contacter Farid, au (1) 48 85 12 96.

Département 94
Vds. A500 + 1 mo + horloge + lecteur + tapis + disks + emballlage + joystick : 3000 Frs. Contacter Armen,après 18h, au (1) 43 76 68 42.

Département 94
Vds. A500 + 512 Ko + Nbrx logiciels + 1 joypad + 1 manette + Phaser + souris et Tapis : 3200 Frs, cartouche GB de 50 jx : 2500 Frs. Contacter Franck, au (1) 45 90 55 29.

Département 94
Vds. A500 + Ext mémoire : 1200 Frs, ou 1500 Frs avec logiciels. Téléphoner le soir ou week end, au (1) 43 99 47 83.

Département 94
Vds. A600 sous garantie + Nbrx jx au choix : 1500 Frs. Contacter Olivier ou Francois, après 18h, au (1) 48 90 46 58.

Département 95
Vds. news à bas prix sur Amiga. Contacter Xavier, au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. A500 + Ext 2 Mo + lecteur 3" + Nbrx disks : 2500 Frs, Pc 286 Compaq + moniteur ambré + lecteur 5" : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 39 64 66 18.

Département 95
Vds. news sur Amiga et Pc. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
VBds. A500 + Ext 1 Mo + drive Ext + souris et tapis + joys + moniteur couleur + livres + Nbrx jx : 4000 Frs. Contacter Pascal, au (16) 30 34 22 47.

Département 95
Vds. news sur Amiga. Contacter Xavier, au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + souris + housses + Nbrx jx originaux : 3500 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 30 37 55 73.

Département 95
Vds. moniteur 1083 : 1300 Frs, lecteur Ext. : 300 Frs, souris : 150 Frs, imprimante 9 aiguilles : 850 frs et S Fighter 2 : 100 Frs. Contacter Natanek Pascal, 6 Ave J Jaures, 95250 Beauchamp, ou au (16) 39 95 04 29.

Département 95
Vds. jx d'aventures et toutes sortes de jx, nouvautes, à très bas prix. Contacter David, après 19h, au (16) 34 50 13 56.

Département 99
Vds. news à bas prix. Contacter Club Chodie, BP 23, 6200 Chatelet, Belgique.

Département 775
Vds. DD 52 Mo Protar + 2 Mo Ram + Alim. + cables + K Quest V + util : 2500 Frs. Contacter Dimitri, le soir et sur Paris eulement, au (1) 48 04 78 49.

Atari

Contact

Département 50
Cherche contact sympa sur ST, pour échange sérieux, mais rapide de news, oldies et autres, posséde Nbrx news. Contacter J Marc, au (16) 33 07 18 71.

Département 57
Cherche contact sérieux pour échange de news, et autres. Contacter Richter M, 34 rue Goulot, 57130 Ancy/Moselle, ou au (16) 87 30 97 46.

Département 57
Cherche contacts sur ST, débutants bienvenus, posséde news. Contacter J Philippe Schwartz, 8 rue des Tiraleur, 57200 Sarreguemines.

Département 68
Cherche contact sur ST dans le Ht Rhin.

Département 71
Cherche contacts sérieux et rapide sur ST, pour échange et oldies. Contacter David, au (16) 85 85 11 15.

Département 75
Développeur indépendant, cherche graphiste, scénariste, pour création de jx, sur Falcon. Contacter Alian, au (1) 48 06 20 42.

Département 75
Ech. ou Vds. à bas prix jx sur ST. Contacter Laurent Vaissiere, 44 rue du Théatre, 75015 Paris.

Département 80
Cherche contacts sérieux sur 1040 ST, pour échange de jx. Contacter David, au (16) 22 75 35 92.

Département 91
Cherche Player Manager d'Anco sur 520 STF et notice eb Fra de X Wing sur Pc. Contacter J Paul Marie, 27 Res Tournemire, 91940 Les Ulis.

Département 92
Ech. jx, utils, sur STE. Contacter Franck, au (1) 47 57 69 81.

Vente

Département 6
Vds. 520 STF + lecteur Ext + imprimante Star LC20 + MV 16 + trés Nbrx jx + Btes de rangement + housses + souris et tapis : 3200 Frs. Contacter Frédéric, entre 12 et 14h, au (16) 93 21 92 92.

Département 13
Vds. 2 520 STF + 2 manettes + 2 souris + Nbrx jx originaux (Epic, Populous 2...) : 2000 Frs. Contacter Judical Guyonvarch, Chemin du couteau, le Gres, 13500 Martigues.

Département 13
Vds. jx originaux et autres à bas prix. Contacter Thierry, au (16) 91 02 48 28.

Département 13
Vds. 520 STE 1 Mo + lecteur Ext + Nbrx jx et utils : 2800 Frs. Contacter Boguet Roger, 15 rue J BArret, 13230 PSL du Phône.

Département 14
Vds. Kickk Off 2, Crystal's of Arborea, Ishar, et autres : 200 Frs pce. Contacter Guillaume Groucy, 7 rue d'Issigny, 14000 CAen.

Département 24
Vds. originaux de 50 à 150 Frs + port, ou contre remboursement. Cherche 2 Simm 1 Mo, ou 2 Simm 2 Mo et drive Externe Pc 720 Ko. Contacter Michel, au (16) 53 09 81 59.

Département 30
Vds. Dom Pubs et images en tous genres (formats GIF, TGA sur Pc). Contacter Wendling Serge, Imp des oliviers, 30190 Sauzet.

Département 35
Vds. 1040 STF + Nbrx disks + 2 souris + 1 joy (sans moniteur) : 2900 Frs à débattre. Téléphoner le week end aux HR, au (16) 99 60 22 32.

Département 38
Vds. 520 STF + moniteur couleur + 2 joy + Nbrx jx (A World, Robocod, Maupiti...) + utils + souris et tapis + Bte de rangement : 3500 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 76 09 66 31.

Département 39
Vds. jx originaux : S Fighter 2 : 160 Frs, F 19 : 140 Frs, Compil Dream Team : 150 Frs, Compil All Time Favorites : 120 Frs. Contacter Christophe, au (16) 84 71 14 40.

Département 47
Vds. Demoniak (1 Mo) en anglais. Téléphoner au (16) 53 84 22 20.

Département 54
Vds. 520 STF + jx : 1500 Frs, moniteur couleur SC 1425 : 900 Frs, lecteur Ext : 600 Frs. Téléphoner au (16) 83 31 88 77.

Département 59
Vds. ST 1 Mo + Nbrx jx, utils et revues + Tv couleur grand écran : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 20 72 84 84.

Département 59
Vds. pour STF, news et oldies à bas prix, et recherche docs. Contacter Bultez Jose, 33 rue de la moissonniere, 59640 Dunkerque.

Département 60
Vds. 1040 STF + moniteur couleur + souris + joy + kit Prog. + utils avec doc + Nbrx disks + revues : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 80 43 42 33.

Département 62
Vds. 520 STF + moniteur couleur + imprimante + Nbrx logiciels : 5500 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 21 58 75 22.

Département 69
Vds. Ech. jx et utils sur ST et Falcon 030. Contacter Cellard Eric, 9 rue Racine, 69780 Mions.

Département 74
Vds. Atari couleur + clavier + 2 joys + 1 souris + 4 Btes de rangement + Nbrx jx et utils, sans ecran : 2000 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 50 27 39 32.

Département 75
Vds. 520 STE + écran couleur SC 1425 + 2 joys + nbrx jx et utils + lecteur neuf : 3000 Frs. Contacter Damien Driss, 6 rue de l aude, 75014 Paris, ou au (1) 64 47 11 12.

Département 76
Vds. 520 STF + moniteur couleur Atari SC1425 + souris + cables + joystick + Nbrx jx + 2 prolongateurs + revues + Bte de rangement : 3000 Frs à débattre. Contacter Mickael, au (16) 35 47 20 66.

Département 77
Vds. 520 STF DF + souris + joystick + Nbrx jx et utils + pritel + docs + revues + Btes de rangement : 1300 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 60 06 02 79.

Département 77
Vds. écran mono S125 haute définition, idéal pour programmation et utils : 1000 Frs à débattre. Contacter J Patrick, après 18h, au (16) 64 83 99 81.

Département 77
Vds. 520 STE + manette + moniteur couleur + souris + Nbrx jx + meuble : 4000 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 60 02 32 66.

Département 77
Vds. 520 ST + moniteur couleur + Nbrx jx (Vroom, Epic...), souris et joystick : 1500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 64 23 14 58.

Département 78
Vds. jx originaux sur STE à partir de 25 Frs. Contacter Gerard Francois, 27 rue rieussec, 78220 Viroflay.

Département 79
Vds. 520 STE + 2 Mo Ext + moniteur couleur + souris + joy + Nbrx logiciels (jx et utils) + cables : 2500 Frs. Contacter Sylvain, après 17h, au (16) 43 37 62 48.

Département 82
Vds. Nbrx jx pour ST et Pc. Contacter Dugas Bruno, 20 rue Fourchue, 82000 Montauban.

Département 82
Vds. jx sur Atari, posséde news. Contacter Rosell David, 31 chemin vieux, 82350 Albias.

Département 84
Vds. 520 STF + Nbrx jx + souris : 1500 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 90 65 75 34.

Département 91
Vds. 520 STF + souris + 5... originaux : 1100 Frs, Lynx + Electrocop, California Game's : 500 Frs. Contacter Michael, après 19h, au (16) 60 83 26 50.

Département 91
Vds. 520 ST + SM124 + Megalife 60 Mo + Supercherger (Pc) + Nbrx jx) + livres + lecteur Ext : 6500 Frs à débattre. Contacter Thierry, après 20h, au (16) 64 90 39 99.

Département 91
Vds. 520 STE + 4 Btes de rangement + trés Nbrx jx + 1 souris + 1 joy : 2000 Frs. Contacter David, après 20h, au (16) 60 86 67 05.

Département 91
Vds. 520 STF + Ext 512 Ki + 5... jx + 1 joystick et souris + moniteur Philips CM 8521 : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 60 75 48 92.

Département 91
Vds. 1040 STE + écran SC 1425 + Nbrx jx (Lotus 1, Tip Off, Total Recall...) + souris + 2 joy + boite de rangement + notices + magazines : 290... Frs. Contacter Rémi, au (16) 69 04 24 53.

Département 91
Vds. jx originaux sur 520/1040 STE/F : M Island, Nightmare, Shortgrey, Maupiti Island... ©ontactermealare... Nicolas, 13 Ave ... Appolinaire, 91250 S... Germain les Corbeil.

Département 92
Vds. 1040 STE + 2 joy + librairie + moniteur couleur stéréo + jx : 3000 Frs, Nbrx logiciels à vendre. Téléphoner au (1) 47 93 81 52.

Département 93
Vds. 520 STF + moniteur couleur + manette + souris + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Olivier, au (1) 48 57 28 26.

Département 93
Vds. 520 STE + 1 Mo + moniteur couleur + souris et tapis + 1 housse + Bte de rangement + 1 joy + Nbrx jx originaux : 2000 Frs à débattre. Contacter Lionel, au (1) 42 87 14 74.

Département 93
Vds. 520 STE 1 Mo + 2 manettes + souris + Nbrx jx (S Soccer, Epic...) et utils + revues + Nbrx disks DP : 000 Frs. Téléphoner au (1) 8 59 49 47.

Département 93
Vds. jx STE : F 19, Silent Service, D Day, A 320 Airbus, Transartica : 200 Frs pce, Metal Mutant, Toki, Obitus : 50 Frs pce. Téléphoner après 17h, au (1) 49 37 08 79.

Département 93
Vds. Nbrx news et oldies, sur ST à prix dément. Contacter Munoz Jose, BP 3, 89010 Auxerre.

Département 94
Vds. 1040 STE + moniteur SC1435 + souris + 2 joysticks + Nbrx jx : valeur 9500 Frs, vendu 3400 Frs. Contacter Eric, au (1) 42 83 11 30.

Département 94
Vds. 1040 STE, lecteur Ext, 2 joysticks, Nbrx disks, Bte de rangement : 2300 Frs à débattre. Contacter Fabrice, au valérie, au (1) 46 71 19 26.

Département 94
Vds. 1040 STE + Nbrx jx et utils : 2500 Frs, ou avec moniteur : 3000 Frs. Contacter Arthur, après 19h, au (1) 78 93 43 73.

Département 95
Vds. 520 STE + écran couleur + 2 manettes + souris + Nbrx jx et utils : 1800 Frs. Contacter Jeremie, au (16) 39 57 26.

Département 95
Vds. 1040 STF + souris + joystick + Nbrx disks : 1000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 30 39 33 85.

Département 95
Vds. 1024 STF, souris, 2 joysticks, écran SC 1425, Nbrx jx originaux : 2000 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 39 78 74 68.

Département 95
Vds. lecteur DF : 350 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 34 84 06.

Autres

Contact

Département 69
Cherche contact sur MD/Mega CD/GB/CGX. Contacter Philippe, au (16) 78 27 78 00.

Département 78
Ach. tous documnts sur les meilleurs jx d'avant 1988 (posters, emballages, disks et k7), tous formats confondus. Contacter Bigfleau, sur 3615 Joystick.

Département 91
Mac : échange jx, utils (originaux, Dompub). Contacter Olivier Vuillemin, 28 rue du Pic de Lanoux, 31500 Toulouse.

Vente

Département 3
Vds. Nbrx jx MD de 100 à 300 Frs. Contacter Victor Meunier, 7 bis rue du Portugal, 03200 Vichy.

Département 5
Vds. S Adventure Island sur S Nintendo : 300 Frs ou contre M Kart + 50 Frs. Contacter Sébastien, 8 place de la foux, 06130 Grasse, ou au (16) 93 86 40 77.

Département 21
Vds. Q Shot : 250 Frs, Sonic 1 et 2 : 500 Frs, K Chameleon : 250 Frs, W of Illusion : 250 Frs, ou le tout : 1200 Frs. Contacter Eric en semaine de 18 à 20h, au (16) 80 49 97 49.

Département 31
Vds. GG Jap + jx + 2 jx MS + Master Gear : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 61 09 53 22.

Département 54
Vds. MS + Light Phaser + Rambo 3, Hang on + 1 manette : 500 Frs, et jx 150 Frs pce (Mickey, Speedball, G Axe...). Téléphoner, au (16) 83 24 17 08.

Département 59
Vds. MS 2 + 6 jx : 720 Frs. Contacter Mickael, après 18h, au (16) 20 53 22 59.

Département 59
Vds. MD Fra + adaptateur Jap + Sonic, S of Rage, Bio Hazard... : 1900 Frs. Contacter Marc, le soir, au (16) 28 59 10 88.

Département 72
Vds. Mac Plus, avec Disque Dur. Contacter Frederic Roques, 77 Av louis Cordelet, 72000 Le Mans, ou au (16) 43 77 03 31.

Département 78
Vds. joypad MD : 90 Frs à débattre (acheté 210 Frs). Contacter Lagache Guillaume, 16 Roland Garros, 78140 Velizy, ou au (1) 30 70 68 47.

Département 78
Vds. S Nes US sous garantie + 2 manettes : 750 Frs, adaptateur : 30 Frs + divers jx entre 250 et 450 Frs pce. Contacter Guillaume, au (1) 30 96 63 84.

Département 80
Vds. GG + sacoche + adaptateur secteur MS + 4 jx : 1500 Frs. Contacter Mathieu, après 20h, au (16) 22 78 85 60.

Département 92
Vds. MD + adaptateur jx Jap + Arcade Power Stic + 8 jx : prix à débattre. Contacter Jérome, après 20h, au (1) 45 34 85 94.

Département 93
Vds. S Nes US + 7 jx (Zelda, Amazing Tennis...) : 2500 Frs. Contacter LAurent, au (1) 48 29 04 41.

Département 94
Vds. GG + 4 jx . Téléphoner au (1) 48 99 55 95.

Département 95
Vds. MS + phaser + 7 jx + 2 manettes : 1100 Frs. Contacter Frederic Appe, 9 allée du bon puits, 95120 Ermont, ou après 20h, au (16) 34 15 57 60.

Cpc

Département 11
Vds. Cpc 6128 couleur + 3 manettes + Nbrx jx + disks systeme + revues : 2000 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 68 65 24 99 HR.

Département 51
Vds. 10 jx originaux sur Cpc 6128 (Batman 3, Moktar...) : 190 Frs. Contacter Eric Constantini, 42 rue d Haussignemont, 51340 Blesme, ou au (16) 26 73 78 12.

Département 56
Vds. Cpc 6128 disc + jx + manuels + joystick : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 97 74 45 47.

Département 59
Vds. K7 à trés bas prix pour Cpc. Contacter Mantel Michel 1/42 Groupe rénovation, 56160 Lomme.

Département 60
Vds. jx sur Cpc 6128 : 30 Frs pce (Targhan, Turrican...). Contacter Christophe, le soir, au (16) 44 03 35 16.

Département 72
Vds. Cpc 6128 couleur + joys + livres et revues + jx + cartouche + log. dessins et educatifs + Disco + disks vierges : 3000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 43 84 57 34.

Département 75
Vds. Cpc 6128 + joy Navigator + Nbrx jx + manuel et disks system, écran couleur : 1400 Frs. Téléphoner entre 17 et 22h, au (1) 47 07 21 32.

Département 75
Vds. jx originaux k7 de 20 à 40 Frs et disks de 50 à 70 Frs, radio réveil : 200 Frs, meuble : 400 Frs, revues : 10 Frs. Contacter Vannier, 33 rue Labat, 75018 Paris, ou au (1) 42 52 45 47.

Département 91
Vds. Lot de 11 jx pour Cpc 6128 et notice : 200 Frs. Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. jx de 55 à 100 Frs (Bat, B Brothers, Targhan) et logiciels educatif (3 éme). Contacter Guillaume, au (16) 69 21 54 26.

Département 94
Vds. Cpc 6128 + chargeur Tv + Nbrx disks + 1 joystick + Bte de rangement. Contacter Pascal, au (1) 45 73 01 11.

Département 95
Vds. 520 STF 1 Mo + moniteur couleur SC 1425 + souris + Bte de rangement + Nbrx disks + revues : 3000 Frs. Contacter Martial, au (16) 39 94 38 42.

Pc

Achat

Département 34
Ach. news sur Pc, contacts sérieux et rapidité demandé. Contacter Sébastien Borras, 61 rue du pont de l averune, Res les Tourmalines, 34070 Montpellier.

Département 92
Recherche sur Pc 3112 Guy Roux, Super Football, Football Manager 2. Contacter Vincent, au (1) 47 21 05 59.

Contact

Département 6
Cherche contact sympa sur Pc 486. Contacter Odonnell Patrick, 19 Bd de cessole, 06100 Nice, ou au (16) 93 51 96 95.

Département 6
Ech. de Nbrx news (Stricke Commander + speech pack, Commanche data disk, Lemmings...) et nbrx démos. Téléphoner au (16) 92 16 17 94.

Département 11
AM Pc St cherche contacts sympas, pour échanges de logiciels. Contacter Foulon Stéphane, 11 rue P Lavergne, 11100 Narbonne, ou le week end, au (16) 68 65 05 49.

Département 11
Pc cherche sources C, PAS, ASM, pour rejouer des modules. Ech. news 3". Contacter Stéphane Soubiran, 7 rue P Cezanne, 11200 Lezignan.

Département 13
Cherche contacts sur Pc, Amiga. Contacter Aubin J Michel, 5 rue Voltaire, 13140 Miramas, ou au (16) 90 58 07 32, ou 90 50 03 42.

Département 19
Cherche contact sérieux et durable, pour échange jx et utils en 3", posséde X Wing, A in the Dark... ContacterBorredo Eve, Ave Adrien Allard, 19100 Brive.

Département 21
Cherche contacts sérieux sur 386/486. Contacter Boccanfuso Gerald, Chez Gouspy Carol, 4 rue de Mulhouse, 21000 Dijon, ou au (16) 80 74 11 84.

Département 23
Cherche contacts sérieux et durables sur Pc 3 et 5", posséde Nbrx news. Contacter Jerome Carenton, Malval, 23220 Bonnat.

Département 26
Ech. jx Pc, recherche driver pour Orchid IIS et barres Simm. Contacter Michael Eschkind, la chouannerie, 26770 Taulignan, ou au (16) 75 53 54 01.

Département 26
Vous êtes débutant ou peu confirmé sur Pc, une association, vous aide. Contacter Nicolas, au (16) 75 55 33 39.

Département 34
Cherche contact sérieux et rapide sur Pc, pour échange de jx, utils, news et démos. Contacter Alan Cabre, 14 rue Antoine Roux, 34400 Lunel Viel, ou au (16) 67 71 90 10.

Département 37
Cherche contacts sur Pc, débutant bien venus. Contacter David Avoine, 21 rue du Doc Trousseau, 37540 St Cyr S/Loire, ou après 19h, au (16) 47 41 61 55.

Département 57
Cherche contacs sur Pc, hot news. Contacter Finot Sébastien, 4 sq Delinot, 57600 Forbach.

Département 57
Cherche contacts, pour échanges jx, utils éducatif. Ach. Lecteur K7, pour TO7, pistolet Westphaser. Contacter J Francois Bertheau, 1 rue des Myosotis, 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

Département 59
Cherche contact sérieux sur Pc 386 et A500. Contacter Cédric, au (16) 20 80 31 37.

Département 69
Ech. Vds. pour Pc jx en vf : Indy 4, KGB, Ween, Kyrandia, Monkey Island 2, KQ 6, Laura Bow 2. Téléphoner après 18h, au (16) 72 50 39 95.

Département 73
Cherche contacts sur Pc et Amiga, posséde news. Contacter Cyril Benoit, 9 rue Stéphane Mallarye, 73000 Chambery, ou après 19h, au (16) 79 62 77 07.

Département 75
Cherche contacts symp pour échange de jx et s sur Pc. Contacter Nic Bauzin, 27 rue Godot Mauroy, 75009

Paris.Département 75
Ech. Vds. news sur Amiga, S Nes, GG, et Contacter Aliou Mohamed, 133 rue Ha 75019 Paris, ou au (1) 42 56 02.

Département 76
recherche doc sur tous nouveaux. Contacter Potde Johann, 96 rue laRépublique, 76000 Rouer

Département 77
Cherche contacs symp pour échange de jx sur Pc Contacter Couval Denis, rue des limons, 77450 Co Ste Libiaire, ou au (16) 60 44 11.

Département 81
Recherche contact sur Contacter Debonne Arna 123 ave de Valderies, 81 Le garric.

Département 92
Ech et vente de nouvau sur Pc. Contacter Mic Chen, au (47 75 14 31.

Département 93
Cherche contacts Pc séri et rapide (utils, jx et new Contacter Bellier Stéphane, allée d'Anjou, 93330 Neu S/Marne.

Département 95
Ech. jx Shareware sur Pc s Dos et Windows. Contac Olivier Tableau, BP 34, 95 Montsoult.

Département 99
Cherche contacts sur Pc MD. Contacter Matthys J rue de l'adoption 37, 56 Mariebourg, Belgique, ou 19/32/6031 3110.

Vente

Département 1
Vds. news sur Pc à parertir 30 Frs. Contacter Antho Rozier, 24 petit Chemin d planches, 01600 Trevoux, au (16) 74 00 27 27.

Département 6
Vds. Pc 386-25, 2 Mo Ra DD 100 Mo, lecteur 3 et écran-carte S12K SVG souris, joystick, Sound Blas V2 : 10000 Frs. Téléphoner (16) 92 09 13 78.

Département 13
Vds. 286 16 Mhz, VG couleur, DD 42 Mo, 4 M Ram, lecteur 3 et 5" + Adlib jx et utils (Win 3.1, KQ ...) 6500 Frs à débattre. Contact Nicolas, au (16) 91 69 04 64.

ment 20
nd Blaster Pro. Bus
M, sous garantie :
Contacter Mougeot
s les cactus, Parc
, 20000 Ajacio, ou
5 20 30 37 HR.

ment 28
nanche, Stunt Island,
ca, Stricke Eagle 3,
1 et 2 en compil :
pce. Contacter Loic,
h, au (16) 37 41 99

ment 29
strad pc 1512, 640
Ram, DD 20 Mo,
5", écran CGA
jx et utils, manuels :
. Contacter J Robert
, Kergourlet, 29340
elon, ou au (16) 98

ment 33
x 3" : Space
mpy Fighter Bomber
, Blue Max 5" + 3" :
S Ski : 50 Frs, Great
100 Frs, T Ninjas :
Téléphoner au (16)
88.

ment 38
iginaux : 200 Frs pce
e 2 vf, Stricke
der, X Wing, Indy 4
est for Glory vf...
oner après 19h, au
25 00 57.

ment 41
giciels pour Pc à bas
Contacter Pinon
, 9 rue du Doc
, 41000 Blois.

ment 44
originaux sur Pc 3"
he Dark, WC 2...) :
rs pce. Contacter
e, le soir, au (16) 40
5.

ement 45
386 DX 20, 1 Mo,
VGA carte 1024, DD
2 HD, 8 slots, 2 //, 1
, souris, garantie 8
jx et utils : 7800 Frs.
oner le week end, au
80 11 94.

ement 49
mstrad Pc 5086 VGA +
+ Multiplan, DBase 3,
, Works 2, Pc Shell +
mante FX 850 + carte
oystick + jx + souris :
Frs. Téléphoner au
87 24 45.

ement 54
Vds. originaux : First
ai, contre autre
l, et Kit Midi, pour SB
Pro. Contacter Jacques,
83 90 38 07.

Département 54
Vds. DD pour Pc 120 Mo IDE : 1400 Frs au lieu de 2500 Frs. Téléphoner aux HR, ou après 18h, au (16) 83 64 64 78.

Département 57
Vds. jx Pc : Monkey 1 et 2, KQ 5, Yes 2, Indy 4, Kick Off 2, MM 3. Contacter Thisse Remi, 1 rue de l Abbé Cazin, 57460 Vigy, ou après 19h, au (16) 87 77 01 08.

Département 59
Vds. originaux Pc : X Wing : 200 Frs, GP Circuit, Paris Dackar : 50 Frs pce. Téléphoner au (16) 20 37 31 51.

Département 61
Vds. Pc 486 DX 33, DD 120 Mo, 4 Mo Ram, SVGA 14" et carte SVGA + Nbrx jx : 8800 Frs, Pc 386 SX 33, 2 Mo Ram et DD 80 Mo : 6200 Frs, vente sur Paris. Téléphoner au (16) 33 28 62 61.

Département 68
Vds. Pc 386 33 Mhz + 2 Mo Ram , DD 90 Mo, SVGA 14"+ lecteur 3", souris, AT Bus, Dos 6, jx (Dune, WC 1 et 2, Indy 3...) + xindoxs, CAO, DAO, PAO, valeur 11500 Frs, vendu : 6700 Frs. Téléphoner au (16) 89 25 73 35.

Département 72
Vds. jx Pc et Amiga. Contacter Piron Frederic, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. Pc DX 33/386, DD 105 Mo + SB Pro2 + moniteur SVGA, carte Trif-dent 512 Ko + 2 lecteurs + souris + Dos 6 + jx : 6000 Frs à débattre. Contacter Guillaume, après 18h, au (1) 43 48 60 29.

Département 75
Vds. originaux Pc 3" : Aces of the Pacific, Eyes of Beholder 2, Ultima Underworld 1 et 2, Campaign, Isure Suit Larry : 150 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (1) 45 78 94 78.

Département 75
Vds. carte mére 80486 DX 33 Mhz 2556 Ko mémoire cache, emplacement Overdrive + 4 Mo Ram (70 ms) : 3500 Frs. Contacter Sébastien, après 19h, au (1) 40 30 03 94.

Département 75
Vds. jx originaux : A in the Dark, Car and Driver : 150 Frs pce, ou 250 Frs le s2. Contacter Fabien, au (1) 40 35 34 52.

Département 75
Vds. originaux Pc : Stricke Commander + Speech Pack, SerpentIsle, Wyzardry 7, MM4, Clouds of Xeen vo, Task Force 1942, pas d'échange. Téléphoner de 19 à 20h, au (1) 45 77 71 66.

Département 77
Vds. Pc 2286 HD 40 Mo, 1 Mo Ram VGA + SB Pro 2 + Nbrx jx et utils + souris : 6900 Frs. Téléphoner, au (16) 64 08 40 23.

Département 78
Vds. Pc 486 SX 25, 4 Mo Ram, DD 105 Mo, carte SVGA 1 Mo, écran SVGA, 1 lecteur 3", Dos 5.0 : 9500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 39 66 00 46.

Département 78
Vds. Pc 386 DX 33, 64 K Cache, 4 Mo Ram, DD 60 Mo, lecteurs 3 et 5", écran SVGA, joystick, souris, SB, HP, grande tour, logiciels pro (TTx, tableur, utils) + jx : 8500 Frs. Contacter Jack, après 20h, au (1) 39 18 11 78.

Département 78
Vds. sur pc tous formats : X Wing, W Commander 2, Commanche : 300 Frs. Contacter Zacharie, après 18h, au (1) 30 90 95 52.

Département 78
Vds. Lotus "Ami" sous Windows (original neuf) : 300 Frs + carte Kortex (modem) : 700 Frs. Téléphoner au (16) 30 50 22 75.

Département 83
Vds. jx Pc originaux : 150 Frs pce : Indy 4 vf, Falcon 3, Dune 2, Alone in the Dark... Contacter Claude, au (16) 94 27 44 76.

Département 86
Vds. jx et utils originaux : Dune, Epic, Ms Dos 5.0... prix à débattre. Contacter Seneschal Julien, entre 16h30 et 19h30, au (16) 50 40 03.

Département 92
Vds. Sound Blaster 2 + Lynx et California Games : 1000 Frs à débattre. Contacter Seb, au (1) 46 30 86 67.

Département 92
Vds. jx Pc : Larrys 5, Indy 4, Monkey 2, Eternam : 220 Frs pce. Contacter David, après 18h, au (1) 47 08 61 42.

Département 93
Vds. imprimante DMP 7250 Amstrad, compatible Amiga, Pc, Cpc, Atari. Contacter Pascal, après 18h, au (1) 48 27 18 15.

Département 93
Vds. jx originaux Pc 3" : Commanche, Dune 2, A in the Dark, Commanche Data, S Commander, Veil of Darkness : 200 Frs pce. Contacter Lionel, après 17h, au (1) 43 85 68 84.

Département 93
Vds. Pc Philips P 3120 + Windows 3.1 : 4500 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 48 66 07 05.

Département 93
Vds. jx sur Pc et Amiga. Contacter Cayeman JN, 21 Ave du Mont d'Est, 93160 Noisy le grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 94
Vds. Pc XT Turbo 2, moniteur couleur, DD 20 Mo, lecteur 5" : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 48 80 77 41.

Département 94
Vds. Pc 1512 Amstrad, écran CGA couleur, 2 lecteur 5", clavier et souris, jx : 1700 Frs. Contacter Alex, après 18h30, au (1) 45 97 05 87.

Département 94
Vds. Pc 80286 12 Mhz, DD 20 Mo, 2 lecteurs, 1 Mo Ram, écran mono + filtre + Win 3.1 + Nbrx logiciels, si-ouris, Dos 5 : 3000 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 48 99 88 79.

Département 94
Vds. Pc 486 DX 33 SVGA 4 Mo, lecteur 3", DD 200 Mo, Trident 512 Ko + 120 Mo de jx, valeur : 15000 Frs, vendu : 8500 Frs. Téléphoner au (1) 43 74 12 38.

Département 95
Vds. Pc 486DX33, écran SVGA, DD 340 Mo, divres logiciels : 12000 Frs. Téléphoner au (16) 34 12 61 00.

Département 95
Vds. Pc 1640, écran couleur EGA, DD 30 Mo, lecteur 5", souris, Nbrx logiciels et jx (Moktar, M Island...). Contacter Freddy, après 19h, au (16) 39 84 10 58.

Département 99
Vds. jx à trés bas prix. Téléphoner au (1) 43 82 24 66.

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**, SNC au capital de 100 000F., RCS PARIS en cours d'immatriculation.
Siège social: 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian LEVENEUR
Directeur de la rédaction
Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef
Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA:
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Danbiss

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb
Traduction : Sébastien Hamon, Jérome Bonnet
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Danboss, FRAMY

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Nathalie, Fabienne
Secrétariat
Antonio Da Silva
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Vente
EDIVENTE
Numéro vert: 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax

Photogravure
RPM
PPO
SLJ
INTEGRAAL
Imprimé par SIMA (TORCY, 77)
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
THE LOST VIKINGS © INTERPLAY



SUPER JEU DE FOOTBALL!

GOAL!

Quand il s'agit de réaliser un jeu de football, personne ne peut battre DINO DINI le créateur de Kick Off et Kick Off 2 sauf DINO DINI lui-même. GOAL! est sa dernière création et elle surpasse toutes les autres.



1-0: Un mode de déplacement des joueurs révolutionnaire, les joueurs marchent et accélèrent comme dans la réalité, ce qui permet pour la première fois de dribbler et de faire des contre-pieds.

2-0: Des changements de caméra permettant d'avoir à volonté ou automatiquement une vue proche ou éloignée du terrain.

3-0: 80 équipes européennes des plus grands championnats dans leur composition réelle. Les performances des joueurs sont basées sur 8 critères qui correspondent à la réalité: rapidité, endurance, précision des tirs, puissance des tirs, engagement physique...

4-0: Toutes les actions peuvent être visionnées au ralenti

5-0: Un éditeur d'équipes et de championnat complet

6-0: Des effets sonores uniques: écoutez les chants et les encouragements du public

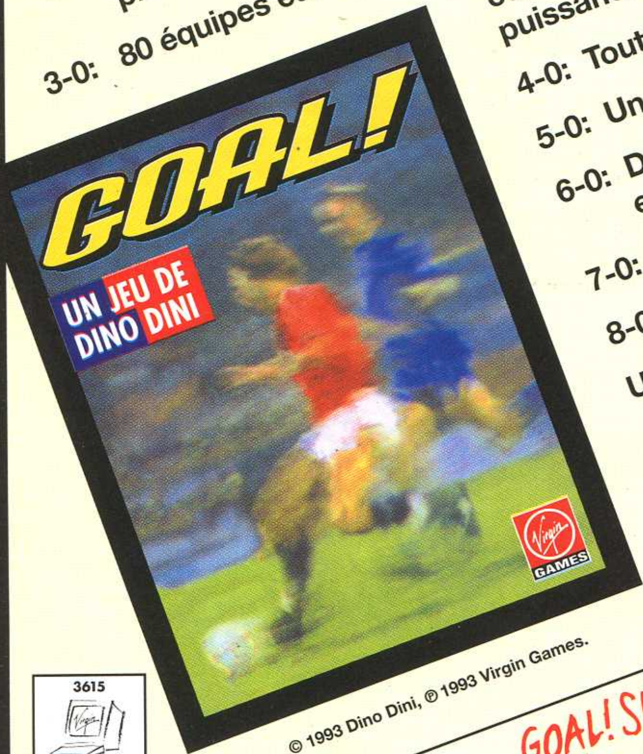
7-0: Contrôle précis des corners, coups-francs et touches

8-0: Jouabilité unique avec un choix de niveau de difficulté

UNE VERITABLE CORRECTION et en plus...

...plusieurs terrains - Wembley, sec, humide, gras-, 18 arbitres différents, plusieurs types de competitions

GOAL! de DINO DINI est vraiment le nouveau jeu des champions.



Texte à l'écran et notice français. Equipes françaises

GOAL! SIMPLEMENT LE MEILLEUR JEU DE FOOT QUI EXISTE

Disponible sur AMIGA et bientôt sur PC Compatibles et Atari ST.



3615 VIRGIN GAMES

Virgin GAMES